「DUO-R」、「LD-ROM²」など新機種続々発表
月刊PCエンジンファン
平成5年3月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第3号(通巻52号)
平成元年10月2日第3種郵便物認可
MONTHLY MAGAZINE FOR
PC Engine USER
1993
MARCH
3
490YEN
PC Engine FAN
maker land
モンスターメーカー 闇の竜騎士
ダンジョン・エクスプローラーII
天外魔境 風雲カブキ伝
ストライダー飛竜
COMICS
ついに感動の最終回
コズミック・ファンタジー
『ドラゴンナイトIII』など2月以降に発売される新作ゲーム14タイトルのビジュアルシーンを集め、誌上でストーリーを体験!!
特別付録
PCエンジン新作Visual Book
ビジュアル
ブック

伝説の楽園“エメル・エメ・エメス”でくりひろげられる、
少年と少女の不思議なマジカル大冒険。
NPCとのパートナープレイも楽しめる、
新感覚ファンタジック・アクションRPG！

これが君の武器になる魔法の数々だ！
64種類の魔法を探し出せ!!
君はいくつ見つけられるか！

SUPER CD·ROM² SYSTEM

# Magicoal
マジクール

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

発売日未定／価格未定



どっちにハマるか？NECの2大アクションRPG。

NECホームエレクトロニクス

NEC

# 世界の平和は、わたしたちにおまかせよ♥

ある日突然、3人の女子中学生が世界を救う戦士に！
まるでアニメを見るような全13話のストーリーとグラフィック。
ACTステージでのパーティプレイも楽しめる、
アニメティック・アクションRPG！

## 彩月日和子（いろつきひよこ）

- 1977年6月1日生まれ
- 血液型O型
- T:160、B:83、W:56、H:83
- 性格：泣き虫、おっちょこちょい、甘えん坊、脳天気
- 今したいこと：麗子ちゃんへの仕返し
- 変身後：ムーンライトレディ　アルテミス

## 水無神綾（みなかみあや）

- 1977年10月15日生まれ
- 血液型B型
- T:163、B:84、W:54、H:84
- 性格：控え目、冷静、のんびり屋
- 今したいこと：日和子と麗子を仲良くさせる
- 変身後：ムーンライトレディ　アクエリアス

## 姫神麗子（ひがみれいこ）

- 1977年7月20日生まれ
- 血液型A型
- T:165、B:86、W:56、H:85
- 性格：勝ち気、少し短気
- 今したいこと：日和子を鍛えること
- 変身後：ムーンライトレディ　ミネルヴァ

# ムーンライトレディ

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

3月26日発売予定／
希望小売価格6,800円（税別）

©NEC Home Electronics, Ltd.

CD-ROMゲームマシン
好評発売中！

CD-ROMは NEC

PCエンジン デュオ

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3〉が必要です。

# CONTENTS

**今月の表紙**

ゲームを終え深い眠りにつく女の子に、テレビから抜け出たゲームのキャラが飛びかかる

**COVER**

●原画／高田明美　●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎　●デザイン／石井達也

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人　栃窪宏男　●編集人　山森尚　●副編集長　石塚宏治　●編集委員　村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長　小沢誠昭　<編集>●スタッフ　〔東京〕安藤美保・風間尚仁・高島寿洋・田山和・鳴澤猛司　〔仙台〕飯塚宝・千田誠行　●アシスタント　〔東京〕青木基至・栄村優子・大野哲次・川上みゆき・川添聡志・河原大介・北見啓一・豊田恵・前田健志　〔仙台〕伊藤克則・伊藤由香・伊藤由美・佐藤和広・鈴木享子・千葉保弘・砂金雅彦・三瓶美江　<デザイン>●AD　石井達也　●スタッフ　〔仙台〕鈴木徳房・伊藤正明　●アシスタント　〔仙台〕板橋里佳　<協力>●校閲　笠原紀彦　●写真　浜野忠夫　●デザイン　株式会社デザイラ・株式会社プラナダ・高橋商店・中島みどり・柳沼健　●フィニッシュデザイン　株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット　●印刷　大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社




## maker Land

特別付録

# PCエンジン新作 Visual BOOK

モンスターメーカー／天使の詩II／ドラゴンナイトIII／CAL II／雀偵物語3／ラプラスの魔など新着ビジュアルを多数掲載!!



## GAME INDEX



## スペック表の見方

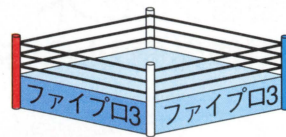


❶媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❷対応機種（容量）　Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❹予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❺ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❻継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❼その他の機能　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❽現在の開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。


●ウル技に関する質問は
☎ 022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎ 03-3459-8011


読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントにはお答えできません。

## 新人レスラー戦　結果発表

ファイプロ3の発売記念のこのイベントに沢山の応募ほんとうにありがとう！
応募総数はなんと5207通!!うち、3360通が有効な応募者でした。
その中で行われた激戦を勝ち抜いたのが以下の人達です！

優勝（PCエンジンLTとトロフィー）
**東京都　砂川　昌英**
レスラー名：MICHAEL
レスラータイプ：トミーボンバータイプ

準優勝（おもちゃ券　10,000円分）
**新潟県　長谷川　俊幸**
レスラー名：シューティングスター
レスラータイプ：冴刃　明タイプ

第3位（おもちゃ券　5,000円分）
**東京都　横山　治郎**
レスラー名：スポンジン
レスラータイプ：冴刃　明タイプ

ベスト12（おもちゃ券　3,000円分）

**埼玉県　佐竹　諭**　**愛知県　小島　昌和**　**山口県　今冨　智昭**　**岡山県　大久保　竜哉**　**東京都　新美　嘉行**
**東京都　君島　弘城**　**東京都　佐久間　文子**　**新潟県　酒井　正貴**　**兵庫県　富田　秦起**

チャレンジ賞（特製テレホンカード）

**愛知県　伊藤　大輔**　**青森県　山本　直文**　**京都府　高林　正喜**　**山梨県　高橋　純一**　**北海道　林　俊一**
**他　45名**

なお、当選は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

原作／脚本　飯　淳
原画／演出　木村明広
音楽／音効　澤下　禎
プログラム　田名網正
TAKION
小倉唯克

グラフィック　西塚耕一
富田記史
星野宇喜子
上野純一
渡辺浩司
原田誠一

PCエンジン スーパーCD·ROM²専用

**定価 7,800円(税別)**

**もれなく書き下ろしポスタープレゼント!**

(詳しくは付属のアンケートはがきをご覧下さい)

RS 株式会社 ライト スタッフ

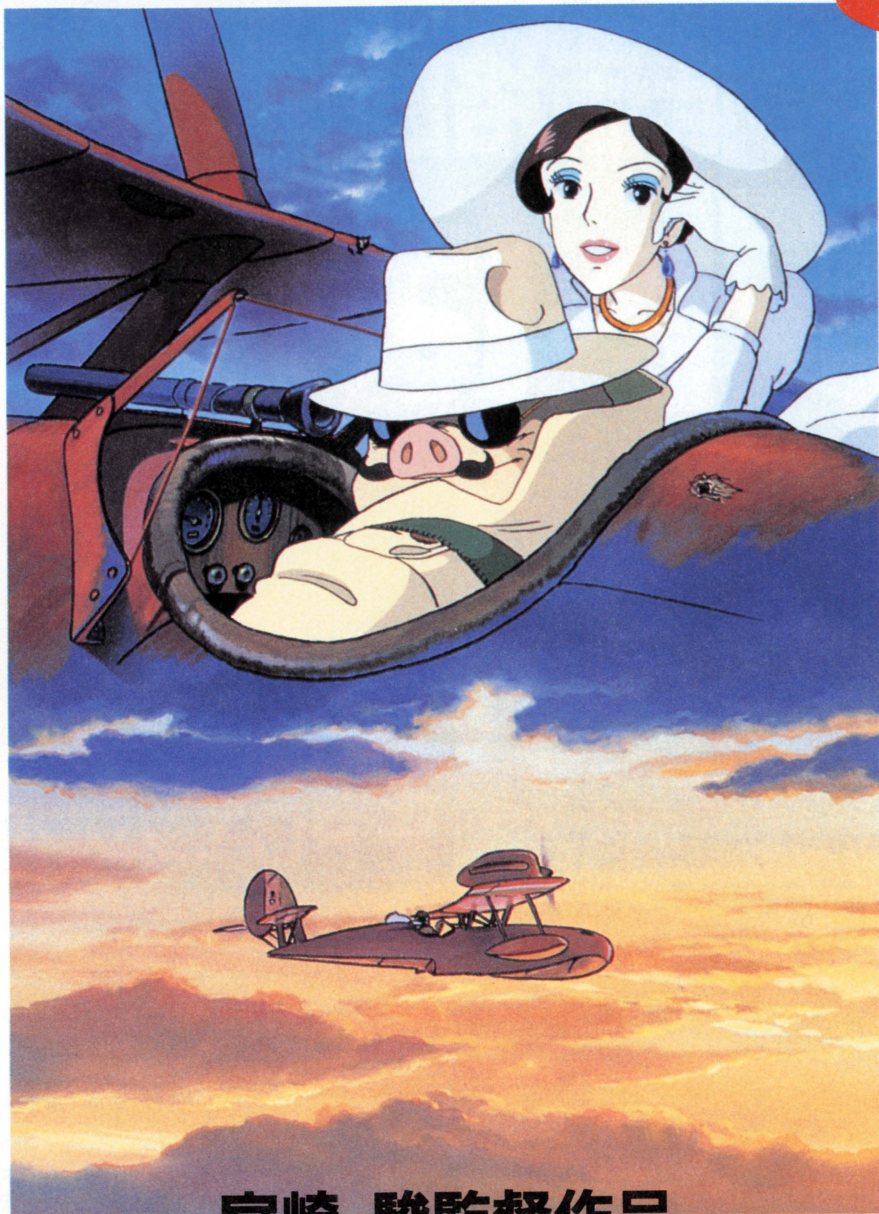
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131

ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

©二馬力・TNNG／1992

Porco Rosso

'93年1月25日レーザーディスク発売

カッコイイとは、こういうことさ。

宮崎 駿監督作品

# 紅の豚

VTR
ただいま
絶賛発売中

| | |
|---|---|
| VHS | SALE or RENTAL |
| | TKVO-60500 ¥12,800(税込) ¥12,427(税抜) |
| LD | SALE ONLY |
| | TKLO-50090 ¥9,800(税込) ¥9,515(税抜) |

ビスタサイズ　ステレオHiFi　カラー93分

発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1　販売元/  徳間ジャパンコミュニケーションズ TEL 03(3591)9163

# 39800円の低価格DUOとLD-ROM²

# ソフトはどう変

PCエンジンの未来に大きく関わってくる新ハードが2台発表された。DUOの廉価版「DUO-R」と、LD-ROMソフトが遊べるコンパチブルレーザーディスクプレイヤー「レーザーアクティブ」だ！ 編集部では、PCエンジン参入メーカーに緊急アンケートを行い、新ハードの今後とともに、これからのソフト動向を予測する！

## PCエンジンDUO-R

家庭用ゲーム機に初めてCD-ROMを導入したNECホームエレクトロニクスが、新たにPCエンジンに投入するのがDUO-Rだ。ハードの中身には変更点がなく、現行のスーパーCD-ROM²に対応、すべてのPCエンジンソフトを遊ぶことができる。ハードの位置的にはDUOの廉価版にあたり、定価3万9800円（税別）という低価格がウリ。'91年9月に発売されたDUOが定価5万9800円であることを考えると、実に2万円も値下げされているというわけだ。

大きさはDUOとほぼ同じで、色は薄いグレーになるとのこと。イラストは、入手した線画に編集部が独自に彩色したものなので、実際のものとは多少異なるが、先に発売されたPCエンジンマウスのような色になるらしい。DUOが当時人気のあったノートパソコンを意識したデザインだったのに対し、DUO-Rは少しまるみを帯びたものになっている。ちなみに、この曲線がDUO-Rの「R（曲線）」という名の由来でもあるのだ。

DUOから変更された点は、いわゆる携帯機能にあたる部分の削

完成予想図

大きさはＤＵＯとほぼ同じだが、少しまるみを帯びているのが特徴。今春発売予定。イラストは編集部が独自に彩色したもの

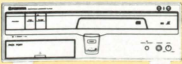
# 発売で
# わる!?

除だ。別売りの充電式バッテリーパックを装備すると、持ち運び可能でどこでも遊べるというのがDUOのウリのひとつであった。しかし、実際この機能は活用されない場合が多く、必要としないユーザーにはまったく意味のないものであった。削除された部分を具体的に挙げると、バッテリー接続端子、CDが飛び出さないようにロックするCDカバーロック、ヘッドホン出力端子など。ほかに変わったところとしては、AV出力端子が本体後部に移動。またCDカバーの窓がなくなり、CD読み込み時のアクセスランプが中央に移動、かなり目立つようになった。

必要最低限の機能だけを残して低価格を実現したDUO-Rが、PCエンジンの次期主力マシンとなるのはほぼ間違いないだろう。

⬆現在の主力マシン、DUO。洗練されたデザインがカッコイイ

## レーザーアクティブ

LDの第一人者であるパイオニアが、LD-ROMを家庭用に開発した『LaserActive』（レーザーアクティブ）を発表/　これはLDを記録媒体にし、通常のCD-ROMの540メガバイトのデジタルデータに加えて60分にも及ぶ映像と音声を使用できるものだ。この開発にあたりパイオニアは、NECホームエレクトロニクスとセガ・エンタープライゼスとの業務提携を行い、両メーカーのPCエンジンとメガドライブのフォーマットをLD-ROMに流用して、2種類のLD-ROMを作りあげている。1つがNECホームエレクトロニクスの「LD-ROM$^2$」であり、もう1つが「MEGA-LD」なのである。

実は、レーザーアクティブとは相互互換、対話型操作などと訳されるインタラクティブな要素をLDに取り入れた新しいフォーマットの総称なのだ。そのハードは、本体「コンパチブルレーザーディスクプレイヤー」と、本体に装着するパックとに大きく分かれる。現在パックはLD-ROM制御用に、PCエンジンのソフトとの互換性のある「LD-ROM$^2$」コントロールパックと、メガドライブのソフトと互換性のある「MEGA-LD」コントロールパックの2つが用意されている。また、カラオケが手軽に楽しめるパックも同時に発売される予定だ。

つまりこの、レーザーアクティブとは現在のホビーマシンとは違い、さまざまな制御パックの使用によりActive＝活動的な、動きがとれる新ハードなのである。

### レーザーアクティブ

| 本体 | パック | 対応ソフト |
|---|---|---|
| コンパチブルレーザーディスクプレイヤー LD-A100 | 「LD-ROM$^2$」コントロールパック 予定価格60,000円以下 | LD-ROM$^2$ PCエンジン スーパーCD-ROM$^2$ PCエンジンCD-ROM$^2$ PCエンジンHuカード |
| | 「MEGA-LD」コントロールパック 予定価格60,000円以下 | MEGA-LD MEGA-CD メガドライブカートリッジ |
| 予定価格90,000円以下 | カラオケパック 予定価格20,000円以下 | カラオケソフト |

⬆レーザーアクティブ。本体90,000円以下、各制御パック60,000円以下で、7月上旬ごろに、6〜10本のソフトとの同時発売を予定している

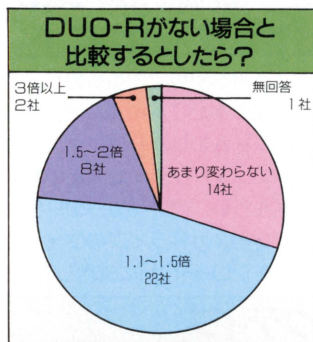
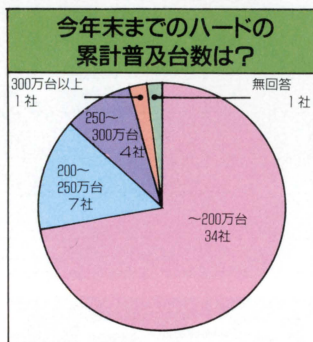
# 今後の動向を探るべく、47社にアンケート

今回、2台の新ハードが発表されたことに伴って、PCエンジン参入全メーカーにアンケートを行い、新ハードに対する意見と、各メーカーの動向を調査／ 新ハードがまだ発表されたばかりで、具体的なコメントを避けたメーカーもあって、回答を得ることができたのは47社。多くのメーカーは新ハードに対してかなりの興味を示しており、今後の展開には十分期待できそうだ。

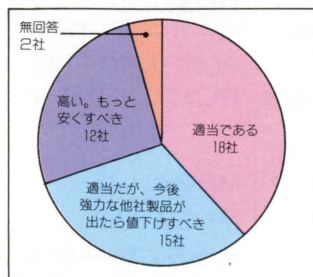
## 普及台数に大きな変動はない？

'92年9月現在のPCエンジンの公称普及状況は、CD-ROM$^2$、DUO、スーパーCD-ROM$^2$すべてを合計して125万台。NECホームエレクトロニクスではDUO-Rの発売を機に、年内に300万台を目指している。まず最初の質問は、「DUO-Rが発売されることにより、今年末までの累計の普及台数はどのくらいになりますか？」というもの。それに対し、ほぼ$\frac{2}{3}$のメーカーが200万台以内に留まると見ている。さらに、「DUO-Rが発売されなかった場合と比較すると、増加の割合はどのくらいになりますか？」という質問では、もっとも多かったのが1.1〜1.5倍であった。全体的に厳しい意見が多く、ハードが安くなっても、市場に大きな変動は見られないと予想しているメーカーが多いことが分かる。

今年末までのハードの累計普及台数は？


DUO-Rがない場合と比較するとしたら？


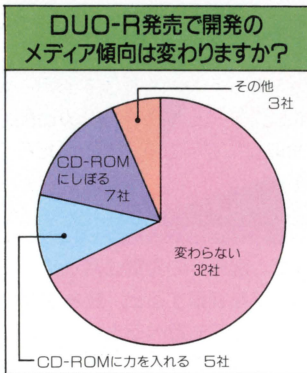
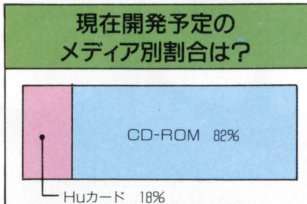
## DUO-Rの価格に賛否両論

ズバリ「DUO-Rの3万9800円という価格についてどう思いますか」という質問には、メーカーの意見が分かれた。「適当である」と答えたメーカーは18社。「適当だが、今後強力な他社製品が出たら値下げすべき」「高い」という意見は、これから発売されるスーパーファミコンのCD-ROMが、3万円を切るという噂を見越しての回答であろう。もっとも、スーパーファミコンの場合は本体と一緒に買うと5万円を越してしまうが、DUO-RはHuカードも遊べるということを考えるとお買い得なのでは？ また、セガ・エンタープライゼスから発売されている一体型CD-ROMマシン「WONDERMEGA」（税別7万9800円）とくらべても、かなりの割安感を感じるのだが…。

## 開発はCD-ROM中心で

DUO-Rの発売は、ソフトのCD-ROM化にさらに拍車をかけると思われる。その傾向を探るべく、まず「現在開発中のソフトのメディア別割合」を出してもらった。それを平均してみると、1社が開発しているソフトの約8割をCD-ROMが占める結果となった。ちなみにこの質問には、実に26ものメーカーがHuカードの開発予定はないと回答している。

次に、「DUO-Rの発売によって、開発のメディア傾向は変わりますか」との質問には、12社がCD-ROM中心の開発に変える意向を示した。また、「変わらない」と回答した32社は、そのほとんどがすでにCD-ROM中心に移行済みといってもいいだろう。

現在開発予定のメディア別割合は？


DUO-R発売で開発のメディア傾向は変わりますか？


## スーパーCD-ROM$^2$への移行は完了

PCエンジンCD-ROM$^2$はこれまでに3度のバージョンアップを行っている。現在主流となっているスーパーCD-ROM$^2$専用ソフトの発売当初は、ユーザーの混乱が懸念された。しかし、登場から約1年半が経過した現在は、ユーザーも定着し、本誌の読者アンケートの結果でも、高い所持率が出ている。昨年のメディア別発売タイトル数を見ても、スーパーCD-ROM$^2$専用ソフトの占める割合は大きい。「今後Ver.2.1以前のCD-ROM$^2$ソフトを開発する予定がありますか？」との質問には、30社がはっきりと「ない」と回答している。「どちらとも言えない」と回答したメーカーが13社あるが、具体的なタイトルラインナップがないメーカーがほとんどで、Ver.2.1を発売する予定はまずないと見ていいだろう。「ある」と回答したメーカーに関しても、古くからのタイトルがいまだに発売されないケースが多い。

今後ver2.1以前のCD-ROM$^2$を開発する予定は？

ある 4社
どちらとも言えない 13社
ない 30社

'92年のメディア別発売タイトル

# CD-ROM時代のゲームはどうなる?

CD-ROMのゲーム機としては、もっとも熟成が進んでいるPCエンジン。メーカーにゲームジャンルごとにメディア別の向き、不向きを回答して頂いた。今後のPCエンジンのゲームの方向性を占うデータといえるだろう。

## シューティング

アーケード版からの移植が多いシューティング。「CD-ROMに最適」という答えはなく、Huカード向きという声が多い。このジャンルがテンポを重視するのに対し、CD-ROMの読み込み時間が命取りになると考えたためだろう。ただし逆に考えると、面クリアタイプの場合、面と面の間だけで読むことが可能ならそれほど気にならないはず。やはり今後はCD-ROM中心となるのではないか?

## アクション

アンケートには、シューティングとほぼ同じ傾向が出ている。しかし、全体にややバラつきが出ているようだ。マンネリ気味の傾向があるものの、対戦型の格闘ゲームなどに期待できるだろう。

## ロールプレイング

読者アンケートでは一番人気のジャンル(アクションRPGも含む)。これは圧倒的にCD-ROMのほうが適しているとの声が多い。さまざまな演出を盛り込む際に、大容量のCD-ROMが有利なのは間違いない。固定ファンを持つシリーズ物が多いこともあり、今後も人気は継続するだろう。

⇧PCエンジンが誇るロールプレイング『天外魔境II卍MARU』

## アドベンチャー

「CD-ROMに最適」という答えがかなり多く、今後Huカードで発売される可能性は低い。キャラクタへの感情移入を高める手段として、「キャラクタがアニメし、しゃべる」といった演出はもはやかかせないものになっている。

⇧『SNATCHER』はアドベンチャーのファン層を拡大した

## シミュレーション

これもCD-ROM向きのジャンルと言えるだろう。戦争モノのイメージが強いが、『卒業 グラデュエーション』に代表される新しいタイプのソフトに注目したい。

## スポーツ

スポーツといっても多種多様。はっきりとシステムが確立しているジャンルではないので、どちらともいえない結果が出た。内容によって作り分けるということか?

## レース

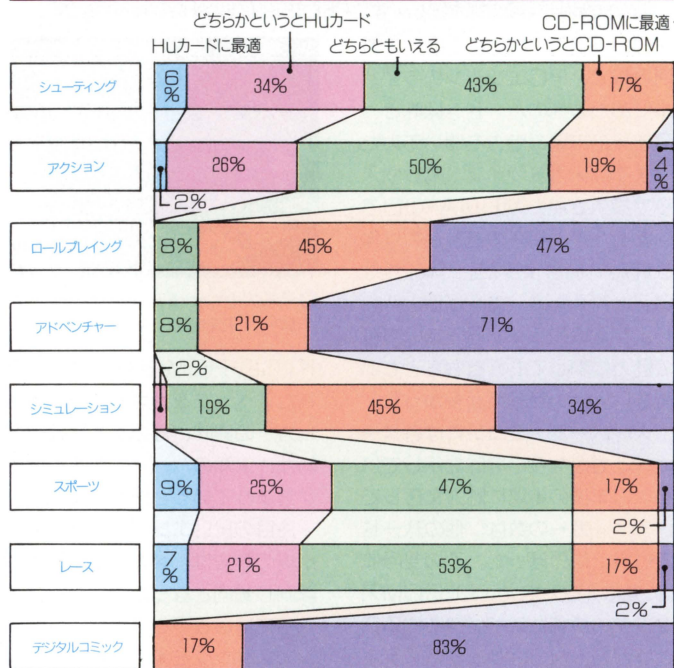
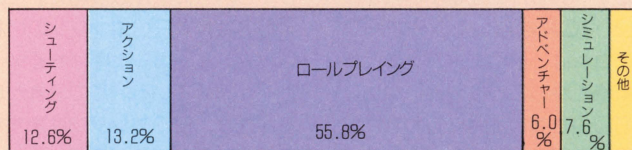
スポーツと同じような傾向だ。大きく分けると、上から見下ろすタイプと3Dタイプに分けられるが、これも内容しだいであろう。

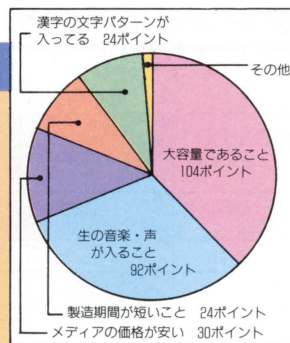
## デジタルコミック

完全にCD-ROM向きと判断され、Huカード向きと答えたメーカーはゼロ。今までは安易に既存のキャラクタ物に頼り、ゲーム性にとぼしいものが多かった。しかし最近では『銀河お嬢様伝説ユナ』のようなオリジナル物も登場。今後の展開しだいでは、注目のジャンルにもなりうるのでは?

●各ジャンルはHuカード、CD-ROMどちらで開発が好ましいですか?

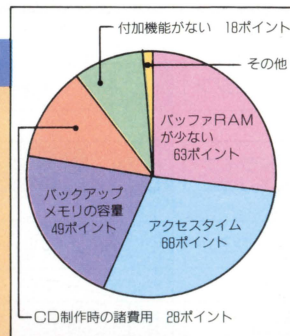
### 読者アンケートによる好きなジャンル

| シューティング | アクション | ロールプレイング | アドベンチャー | シミュレーション | その他 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12.6% | 13.2% | 55.8% | 6.0% | 7.6% | |

## CD-ROMの魅力

Huカードとくらべた場合のCD-ROMの魅力を3つ挙げてもらった。1位3ポイント、2位2ポイント、3位1ポイントというようにして計算した数字が右のグラフ。やはり大容量であることと、生の音楽、声が入ることが最大の魅力で、およそ$\frac{2}{3}$を占めている。これはユーザーにとっても魅力な点だろう。

## CD-ROMの不満点

「魅力」と同様にCD-ROMの不満点についても聞いてみた。「バッファRAMが少ない」「アクセスタイム」「バックアップメモリの容量」など、予想通りスーパーCD-ROM²の弱点が挙がっている。これらをいかに克服し、おもしろいソフトを作り上げるかがそれぞれのメーカーの課題でもあるのだ。

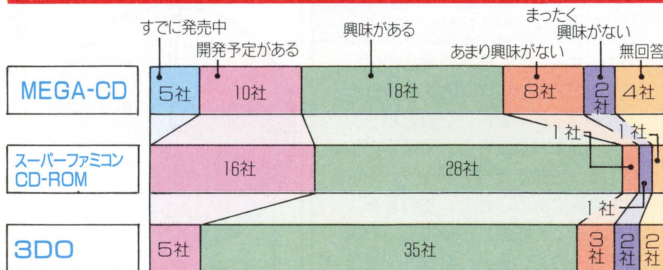
## 他のCD-ROMマシンに興味アリ

⇧未知の新ハード、３ＤＯ。日本での発売は未定だか、いずれは…

CD-ROMに関する最後の質問として、PCエンジンのライバルにあたる他のハードへ興味と、3年後の市場の魅力を聞いてみた。

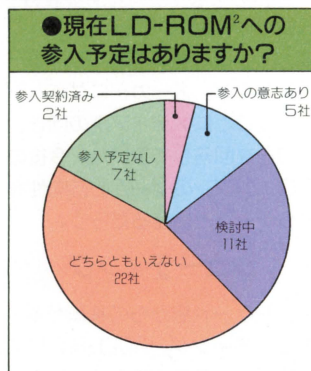
まずはメガドライブ。鳴り物入りで投入されたMEGA-CDではあったが、現在の普及台数は伸び悩んでいるようだ。「興味がない」と答えたメーカーが他のハードより比較的多く、3年後の市場の魅力に関しても、「どちらともいえない」という答えが多かった。

スーパーファミコンには各メーカーともかなりの興味を示している。3年後の市場に魅力を感じているメーカーの数は、他のハードの倍以上にのぼった。その要因には、先に発表されたCD-ROMアダプタの優れたスペックもさることながら、強力なサードパーティがCD-ROMに参入することが決定していることが挙げられる。CD-ROMを擁したスーパーファミコンは、PCエンジンにとって脅威となることは間違いない。

3DOとは、１月に行われたCESで発表されたばかりの新ハード。CD-ROMをベースとし、優れたスペックを備えている。各メーカーの興味、魅力とも比較的高いが、未知のハードに対する期待が含まれていると思われる。

注目のPCエンジンの3年後の市場の魅力は、メガドライブとほぼ同じ傾向となった。しかし、この中では最古参となるPCエンジンのスペックを考えると、この数字はかなりの健闘と見ていいだろう。ちなみに「かなり魅力」と答えた3社は、PCエンジンのいわばリードメーカーと呼ばれるメーカーが占めている。この3社がいるかぎり、PCエンジンはまず安泰といったところだろう。

## LD-ROM²参入2社決定

さてLD-ROM²関係のアンケートだが、最初の質問としてLD-ROM²へのメーカーの参入状況を聞いてみた。この問いの最大の注目点であった「参入契約済」との答えは、ハドソンとリバーヒルソフトの2社のみであった。どうやら多くのメーカーは、まずは様子見と決め込む雰囲気だ。

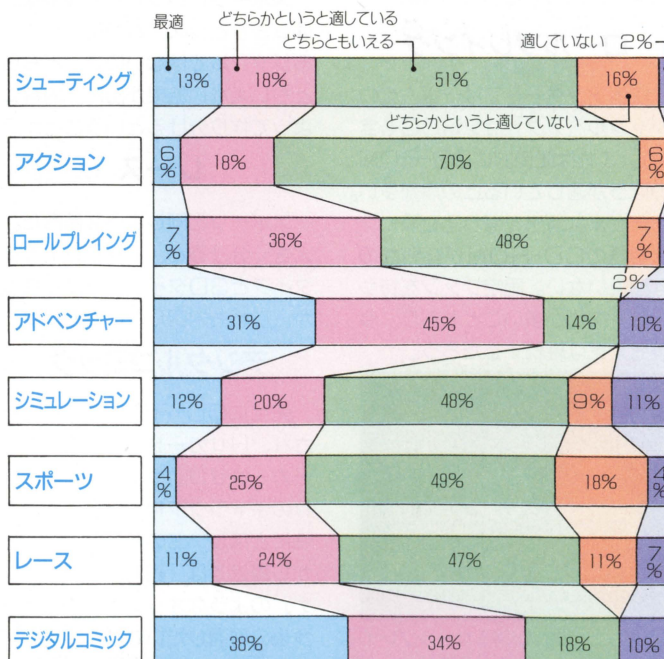
しかし、パイオニア側からの情報によると、契約上の問題で発表はできないが、すでに5、6社と契約を済まし、現在数社はソフトを鋭意製作中なのだそうだ。また、ゲーム業界以外からの参入も決定していて、ハードの発売には3～5本の「LD-ROM²」ソフトを揃えるとの話しであった。

## LD-ROM²は万能機種!?

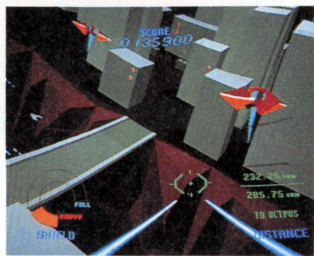
LDを用いたゲームシステムが、どのジャンルに適したものなのか非常に気になるところ。そこでLD-ROM²のジャンル別の相性を質問してみた。当初の予想どおり、映像がポイントとなるアドベンチャー系が「適する」との声が多かった。そして、すべてのジャンルにわたってマイナス要素が少ないことから、LD-ROM²はオールマイティな強さを持つハードとして期待されているようだ。

⇧この画面はLD-ROM用に作られたソフトのデモだ

●他のハードのCD-ROMをどう思いますか？

●3年後の各ハードの市場に魅力を感じますか？

●各ジャンルを開発・発表するとき、LD-ROMは適していると思いますか？

## シューティング

業務用にもLD-ROMを用いた3Dによるシューティングがあり、LD-ROM²でもナムコの『スターブレード』ばりの作品が期待されている。しかし、メーカーの票は伸びずに中間の「どちらでも」の回答が多い。どうやらメーカーでこのジャンルは、それ程強く期待してはいないようである。

『スターブレード』は3Dポリゴンによる迫力のシューティングだ!!

## アクション

基本的にこのジャンルは、ビジュアルが必要ないと思われるためか、70%のメーカーが「どちらでも」と言っている。しかし、アクションは、唯一「適さない」の回答が入っていないジャンル。これは、アクションがLD-ROMによって今までとは違うものになる可能性を、示しているのかもしれない。

## ロールプレイング

ロールプレイングはたっぷりの映像と、壮大なストーリーで描かれたものの人気が高い。その点からか、LD-ROM²でも期待が高いようだ。例えば、『コズミック・ファンタジー』のような作品を、現在のビジュアルの代わりにアニメを用いて作り上げれば、さらにドラマ性豊かになるだろう。

『コズミック・ファンタジー』はLD-ROM²に適してるのでは?

## アドベンチャー

LD-ROM²で期待が最も高いジャンルはこのアドベンチャーだ。アンケートにもそれが表れている。例えば期待される作品として、タイトーの『タイムギャル』のようなアクション性があるものとか、映画を利用して展開していく作品とかがある。また、アダルトなどの登場も非常に楽しみだ。

## シミュレーション

LD-ROM²での利点が少なそうなジャンルなのだが、「適する」と答えたメーカーは思ったよりあった。どこに期待するかというと、その実写を扱える特性を生かし、各ユニットの砲撃のシーンなどに本物のシーンを使うのだ。たとえヘックス上でゲームは進んでも、それがリアルさを出すのだ。

## スポーツ

「最適」の票が最も少なかったのが、このジャンルだ。スポーツを見るだけでなく、参加するという形でLD-ROM²のベストな利用法が見つからなかったためであろう。しかし、LDが迫力ある生のスポーツ映像を活用できる以上、期待する面も大きい。

## レース

レースというジャンルは、アドベンチャー系に匹敵するほどの「適する」という回答を集めると思われていた。なぜならば、実際にあるレースの映像を用いた、リアルな迫力のあるものが開発できるからである。しかし、ゲームに自由度の無いような予測が働いてか、良い回答は得られなかった。

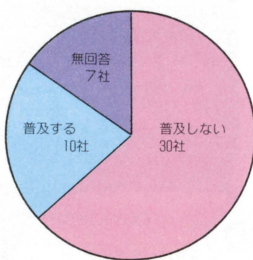
## デジタルコミック

そして、LD-ROM²での最大の期待が寄せられ、「最適」という票を最も集めたのがデジタルコミックだ。もし、LD-ROM²を使ったソフトを製作するとすれば、実写などの美しい映像で表現されたキャラクタたちが、話を展開していくものも作れてしまうのだ。

# LD-ROMは前途は厳しい!?

さて最後に、ズバリLD-ROM²が普及するかどうかを聞いてみた。その結果、全体のおよそ2/3が「普及しない」と答えている。なぜメーカーはこのように厳しい見方をしているのだろうか? その理由をメーカーからのコメントから判断すると、いくつかの大きな問題点が見えてきた。

まず、大方の意見で価格が高いということが上げられていた。本体とパック1つを合わせて約15万円、ユーザーが付いていける値段ではないとの意見が大半を占めていた。また、開発に関しての意見として、LDである以上多くの映像が必要であり、開発費も高くなる。とてもゲームソフトの制作などできないとの声もあった。そして最後に、ハードを引っ張るソフトが出ないものは売れないとの意見が見られたのである。実際にこれらは率直な疑問だ。そこで、編集部はこの意見をパイオニアに直接ぶつけてみた。その答は、

「レーザーアクティブは基本的にLDプレイヤーなのです。その中にLD-ROM用の装置を入れているのですから9万円という価格は高くはないはずです。また、コントロールパックはDUOと同じ性能と、LD-ROMの制御チップを持っているのです。DUOの5万9800円から考えても6万円は妥当な線ですよ。それに、映像に関しては手軽に作ることも可能ではないでしょうか? 街の風景をそのまま使うとか、あとはアイデア勝負になりますよ。なにせアナログの映像をそのまま使えるのです。そしてソフトですが、レーザーアクティブにはすでに1万を越えるLDソフトがありますからね」

現在は全容がハッキリと見えないレーザーアクティブ。4月にはソフトのラインナップが揃うという。それからもう一度、評価を下しても遅くはないのかもしれない。

## CD-ROM、LD-ROM新時代の幕明けとなるか?

今回のアンケート調査の結果。参入メーカー各社がPCエンジン関連の今後の動向に関して、かなり厳しい見方をしていることがうかがい知れた。

「PCエンジンDUO-R」は、この低価格をもってしても、累計普及台数を大幅アップするのには力不足と考えられているようだ。またスーパーファミコン用のCD-ROMには、各社ともに多大な期待を寄せているようである。実際に発売されれば相当数のシェアを得ることはほぼ間違いない線であろう。とするとPCエンジンは消え去る運命なのか? いや、すでにHuカードからCD-ROMへの移行がほぼ完了している現状や、デジタルコミック、ちょっとHなソフトなど、PCエンジンから生まれ出たニュージャンルを武器に本当の戦いがこれから始まるといっても過言ではないはず。

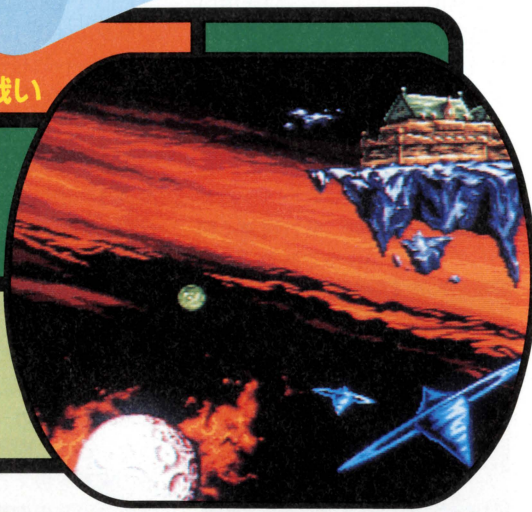
「レーザーアクティブ」のLD-ROMではやはり実写を用いたデジタルコミックなどが適していると思われているようだが、既存のジャンルの枠にとらわれない、新しいソフトの登場が普及の鍵を握ることになるのではないか。ハードがいかに優れていても、ソフトがいままでのものと変わらなければ、絶対的なハードの価格面のハンデを乗り越えることはできないだろう。それだけにゲームメーカーだけに限らず、広く映像メディアに関わるメーカーの参入が期待されるところである。

# ハドソン

復活した闇の魔王と、光に選ばれし8人の勇者の壮絶な戦い

# ダンジョン・エクスプローラーII

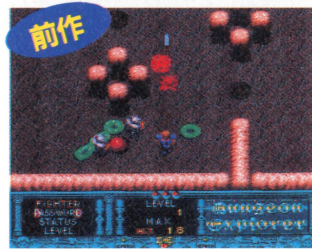
CD スーパーCD-ROM²専用
3月26日発売予定
6800円(税別)
アクションRPG
パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大5人)
90%(1月18日現在)

1989年に発売され、5人同時プレイが反響を呼んだ『ダンジョンエクスプローラー』が帰ってきた。今回はその基本的なシステムと、CD-ROMになっての変更点を紹介する。

## 5人同時プレイが熱いアクションRPG第2弾!

HuカードからCD-ROMに媒体を移した『ダンジョンエクスプローラー』。好評の5人同時プレイはもちろん健在。キャラチェンジが加わり前作以上にパーティプレイに幅が広がった。CD-ROMお得意のビジュアルがストーリー展開を盛り上げてくれ、よりRPG色が強くなっている。

前作の画面。あの感動ふたたび…

### 前作を引き継いだ基本システム

今回の基本システムは完成度の高い前作をそのまま引き継いでいる。攻撃方法はショットと魔法の2種類。ボスキャラを倒すと出てくるクリスタルを取ることでレベルが上がる点も同じだ。セーブ方法は2種類あり、バックアップメモリでのセーブと、前作同様パスワードで各キャラそれぞれ独立したデータを記録できる。

仲間同士でわいわい楽しめる5人同時プレイ。キャラごとに違う特性を生かして自分達だけのパーティを

### クリスタルでレベルアップ

各キャラ達は、機敏さ(AG)、攻撃力(AT)、体力(ST)、知力(IN)、の4種類のステータスを持っている。クリスタルを手に入れる事によってレベルが上がり、取ったクリスタルと同じ色のステータスを上げることができるのだ。また、ゲーム途中の酒場でキャラチェンジができるようになった。今まで手に入れたクリスタルは引き継ぐことができる。キャラチェンジの際にステータスを新たに組み直してゲームが続けられる。

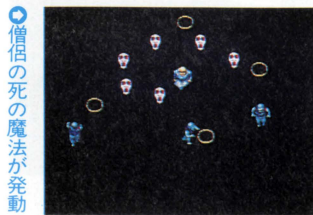
色違いのステータス画面

クリスタルの色が大事!!

キャラチェンジ画面。キャラにあわせたステータスを上げていこう

### 魔法を使いこなせ

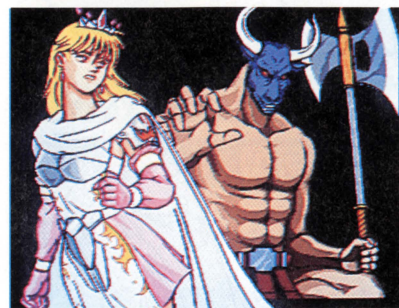
魔法は16種類あり、各キャラごとに白魔法と黒魔法を、1種類ずつ持っている。魔法はモンスターを倒すと出てくる、ホワイトポーションとブラックポーションを入手することによって補給可。黒魔法はおもに攻撃系、白魔法はおもに防御系となる。魔法使いと僧侶の魔法は他のキャラにくらべ強力。

取ると魔法が使える

僧侶の死の魔法が発動

# 完成度の高い基本システムに新たに加わった新要素

このゲームでは、前作の良さを残したまま、CD-ROMの特性を生かしたさまざまなパワーアップがなされている。バックアップメモリ対応はもちろん、ストーリービジュアルの挿入、キャラチェンジなど、前作以上にゲーム世界にひたれるようになっている。

## パワーアップ1 ビジュアルで深まるストーリー展開!

ゲームの舞台は、前作から50年後のコーネリア国から始まる。平和と繁栄の象徴である「アイラの玉」が、魔道士フォルゴーンの手中に落ちるまでの導入部が、ビジュアルで紹介され、その後も、敵方の舞台裏を中心に要所でビジュアルが挿入される。違う視点からストーリーを観ることによって、より深くゲーム展開を楽しめる。

⇦プリンセスに襲いかかる魔人ミノタウロス。大ピンチ!!

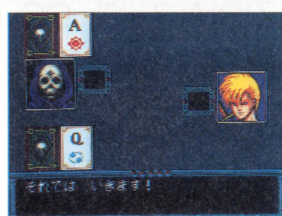
⇩魔王ブレードの力を受けた魔道士。強敵だ!!

⇨炎上する町並み。破滅が近づいてくる

⇨魔道士と戦士の戦い!

⇩光り輝く宝玉と女神の姿。光の勇者達を導いてくれるのだろう。

## パワーアップ2 ライフをかけてミニゲーム

最初の出発点であるイスタクルの街のオークスの家で、彼にブラックジャックで勝つと、ライフストックが一つもらえる。しかし、負けるとライフを一つ取られてしまう。ライフストックは最大10個までためることができる。

⇦ライフを賭けた勝負!!

⇨数字を21にすれば勝ち

⇨どう見ても死神だね

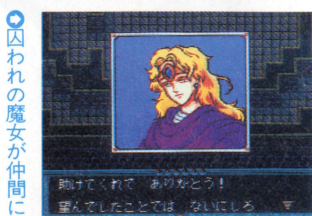
## パワーアップ3 勇者たちはクラスチェンジする!

プレイヤーが選べる勇者の数は前作と同じ8人だが、職業は一部変わっている。前作ではバードだけがクラスチェンジする事ができたが、今回の『Ⅱ』では全員がクラスチェンジする事ができるようになり、イベントも追加された。

⇦前作のバードの雄姿!

## パワーアップ4 イベントクリアで仲間が増える!

ある特定のイベントをクリアすると、仲間が加わることがある。彼らはキャラチェンジで自由に操作する事ができる。加わる仲間は6人。彼らはクラスチェンジすることはできないが、違った形でのパワーアップが用意されている。

⇨囚われの魔女が仲間に

⇨ロボットも仲間になる

⇨金づちを投げる大工?

ハドソン

なんとあのアイドルまで引き込んで、団十郎よなにをする!?

# 天外魔境 風雲カブキ伝

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
50%（1月18日現在）

**海外へ飛び出す『天外魔境』。しかし、驚くのはまだ早い、なんと声優にあの牧瀬里穂を起用した！ あぁ、快挙か、愚行か？ どこまで続く話題の絶えないカブキのバク進撃!?**

## カブキだからゆるされる 奇想天外な ハチャメチャ RPG

今回の『天外魔境』は、今までのものとは、チト違う。なんてったってあのカブキが主人公。強制演出の嵐、大バカなイベント、プレイヤーを振り回すカブキのムチャクチャな行動の連続になりそうだ。しかも、京都に遊園地は現れるわ、海外に飛びだすわと、もう時代設定もなにもかにも無視した天下無敵の荒業。しかし、カブキなら許される！ カブキだからおもしろい。ギャグいっぱい、パロいっぱい、それが奇想天外ハチャメチャRPGのカブキ伝なのだ。

嵐山にあるという、どう見ても京都に似合わない遊園地の入口である

トロピカルな配色の、不気味な遊園地の内部…

時間！
空間！
飛び超える
問答無用の
無国籍RPG
だぜェ!!
（カブキ談）

## だから牧瀬里穂だって登場する！

やることなすことムチャクチャな『カブキ伝』。だから声優にだって物凄い人物を引っ張ってきた。なんとその名は、あのアイドル牧瀬里穂チャン!! 京都の南座で公演を打っている、カブキのライバル阿国（おくに）を演じてくれるのだ。笑顔がかわいい阿国を、笑顔が物凄くかわいい里穂チャンが演じる。あぁそれだけで、カブキ伝はもうジュルジュル♡ものなのであ〜る。

阿国は勝ち気で、ケンカっ早いお転婆な踊り子なのだ

### 牧瀬里穂プロフィール

'71年12月17日生まれ。福岡県出身。身長160cm、B82、W59、H84。血液型B型。'89年にCFデビューし、'90年には映画「東京上空いらっしゃいませ」で主役を演じ、女優デビューした。趣味はショッピングと水泳。

## カブキ伝のルーツを見聞!!

### 『ZIRIA』スーパーCD-ROM²版をプレゼント

『カブキ伝』のストーリーには今までのシリーズが大きく絡んでいて、かつての主人公たちも、なんらかの形で登場するぞ。

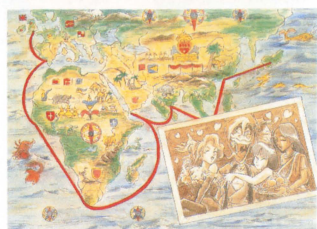
そこでもう一度、『カブキ伝』のルーツである『天外魔境』シリーズをさかのぼってみては？

とは言っても、スーパーCD-ROM²が主流の現在、『II』はいいとして、いまさらノーマルCD-ROM²の『I』をプレイする気にはならないか？

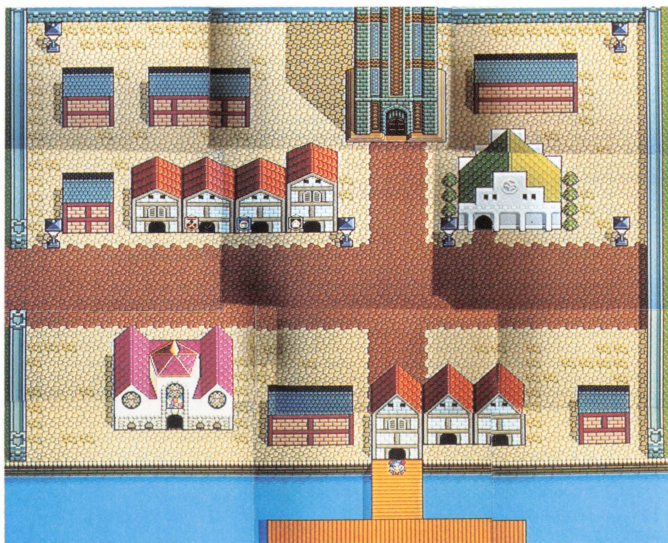
そこで、非売品の『I』のスーパーCD-ROM²版を、50名にプレゼントしよう。こいつはなかなか手に入らない貴重品だぜ！ P95の応募方法を良く読み「天外」係まで。天外魔境のイラストなどを書いて送ってくれ!!

新しいパッケージもうれしい、特別限定版ソフトだ

## いざ行かん遥かなるロンドン
# レンガと石の異文化の地

さて、カブキ伝の真の舞台であるロンドンなのだが、そこは石とレンガで造られた家が建ち並ぶ、ジパングとはまったく違う異文化の土地である。時代設定は産業革命の真っ最中。そこが、古いものと新しいものとが融合する、独特の雰囲気を出している世界、霧の都ロンドンなのだ。

⇧遥かなるロンドンへの旅には、どうやら足下兄弟が絡んでいるらしい

## これが西洋の入口"ドーバー"の町

ロンドンの入口となるのがこのドーバーの港町だ。カブキが初めて足を踏み入れるロンドンなのだが、そう簡単にこの街は、カブキたちをロンドンに通してはくれないのである。いったいどんな仕掛けがロンドンに上陸するにあたって待っているのか、そしてこの街を舞台にまずどんなドタバタが起こるのだろうか?

⇧石とレンガで造られた港町ドーバー。地面にはすべて石が敷かれ、建物の壁も石造り。町中では土の露出している地面は一切なく、緑も極端に少ないのだ

## ここが違うジパングとロンドン

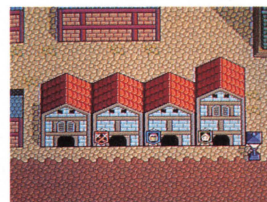
ロンドンとジパングには当然、文化や言葉、慣習や風景などいろいろな違いが生じている。たとえば、ジパングのお金「両」は当然ロンドンでは使用できないだろうし、言葉が通じないことによっていろんな支障が出てくるはずだ。そのさまざまな問題をどうやって解決していくのかも、非常にたのしみである。とりあえず、ここでは画面写真を使用してジパングとロンドンの違いを見てみよう。

ジパング / ロンドン

### フィールド

ジパングは、柔らかく優しい雰囲気の漂う自然が広がっている。一方、ロンドンではゴツゴツした岩が露出していることにより、イングランドの厳しい自然を再現している。

### 建物

ジパングの木造に対して、ロンドンは石造りである。また、店の看板もそれぞれ違い、お互いの文化がまったく違うということを、強くアピールしてるように見えるのだ。

### 内装

通気性の良い木造の部屋であるジパングに対して、ロンドンは全て石に囲まれた保温性が高い部屋である。お互いの気候の違いが直接建物の構造に出た、分かりやすい例だ。

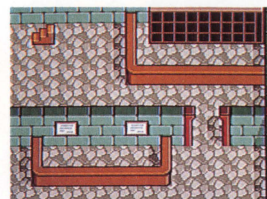
### 大SFが展開する町!?

ハチャメチャRPGの本領発揮か? ロンドンでは大SFが展開している。懐かしい日本の特撮映画を思い出すような外観の「地底戦車」、それに巨大な恐竜(?)「ネッシー」。まさに夢と希望を"混ぜご飯"のごとくミックスしている『カブキ伝』。少々やり過ぎている感もあるけど、カブキが主人公なのだから…、まっ、いっか!!

### 地底戦車

⇦巨大なドリル、手のような左右のツメ、そしてモグラのようなフォルム。さぁて、この地底戦車、いったいどんな使われ方をするんだろうか?

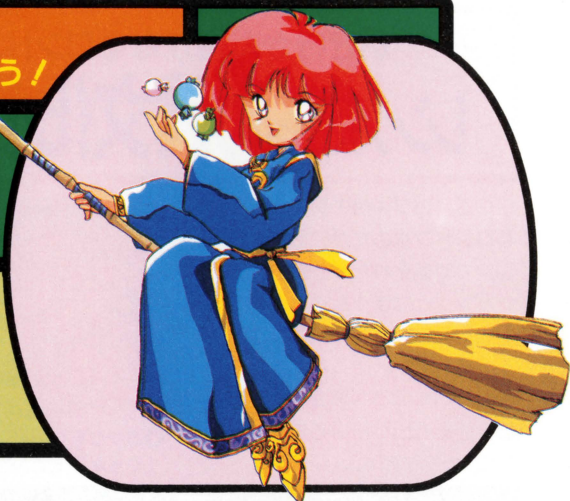
### ネッシー

⇧ロンドンと言えばイギリスだ。そして、イギリスと言えば、ネス湖! ネス湖と言えば当然ネッシー…。ちょっと強引だけどネ。

ハドソン

大好物を食べられるなら、妖精界の平和だって守っちゃう！

# コットン

CD スーパーCD-ROM²専用
2月12日発売予定
6800円(税別)
シューティング
コンティニュー
100%

**童話に出てくるようなかわいいキャラクタとコミカルなビジュアルが魅力のシューティングゲーム。発売間近の今回はオープニングからステージ3までを紹介するよ。**

## 「WILLOW」を手に入れるためだけに戦う前半戦を紹介！

魔法使いの女の子コットンが主人公の、横スクロールシューティングゲーム。全6ステージで構成され、各ステージの間にはゲームのストーリーにそったビジュアルが入る。また舞台世界は妖精界ということで、全体的に童話のようなかわいい雰囲気のシューティングになっている。でも、ゲームの難易度は雰囲気と裏腹にちょっと高めなのだ。

⬅本編の主人公コットンは自分勝手な魔法使い。「WILLOW」欲しさに旅立つ決心をしたが…

⬆大好物のためなら正義の味方にだってなるコットン。いっくぽ〜ん♡

⬆出てくる敵キャラはかわいい奴が多い。倒すのがしのびないんですぅ

### 使える魔法は全4種類!!

主人公コットンが使える魔法は全部で4種類ある。ただし魔法を使うには封魔石が必要となるのだ。封魔石には赤と青の2種類があり、使用できる魔法は色によって異なる。この〝魔法の素〟である封魔石は、敵を倒すと出現する宝石が変化したもので、最大4つまでストック可能だ。

**赤い封魔石**

ドラゴン：炎のドラゴンが直進。敵を貫通する

ファイヤーシルク：妖精が炎の塊となって敵を攻撃する

**青い封魔石**

サンダー：稲妻が波をうつように上下して攻撃

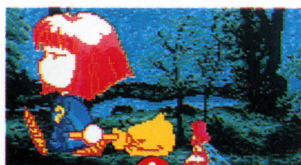
バリア：円形のバリア。コットンが点滅する

### 紙芝居風のかわいいオープニング！

世界に何が起ころうとまったく無関心な魔法使いコットンが、大好物「WILLOW」のためだけに妖精界に旅立つまでが描かれている。画面はデザイン処理をされ、額縁のような枠の中にビジュアルがある、紙芝居のような雰囲気になっている。

⬅まわりのデザインがなかなかキレイでしょ



⬆コットンにお願いをする妖精さん

⬆妖精界にも無関心なコットン。妖精を無視して通りすぎるけど…

⬆妖精界名産の「WILLOW」を手に入れるためだけに旅立つのよ

⬆「WILLOW」が絡めば話は別

ILLUSTRATION : MIKA AKITAKA (RED)

## ステージ1　町はずれ

背景に建物らしきシルエットが見える旅立ちのステージ。ゲームスタート時から編隊を組んでザコキャラが次々に出てくるが、敵の攻撃は少ない。最初のステージということで比較的簡単になっているのだ。途中ゆるやかな斜めスクロールが少しあるぞ。

緑色で一つ目の敵。目から出すビームに注意！

こいつが中ボスだよ。まわりをグルグルと回っている岩に気をつけて

### BOSS フェイスアイドル

頭の上から岩らしきものをばらまく。弾も撃ってくるので避けるのが大変だよ～

地面を揺さぶりながらの登場。顔が4つある化け物みたいな奴。か、かわいくない…

## ステージ2　森

顔のある木々が並ぶ森から墓場地帯へと移動していくステージ。敵の攻撃は多くなり、破壊不可能な敵も出てくるので注意。中ボスを倒した後、しばらく縦スクロールとなり上へ進んで行くが、それ以外は横スクロールとなる。最後のボスは体をいくつかに分けて攻撃してくるので手ごわいぞ。

音符を飛ばして攻撃してくる。カワイイ敵なの

木のオバケがステージ2の中ボスは子供の木を飛ばして攻撃してくる

### BOSS デス

顔と胴体と腕が分離してコンビネーション攻撃を仕掛けて攻撃してくる。コワイヨ～

ステージ2のボス。デスとは日本語にすると死を意味する。名前からして恐ろしいね

## ステージ3　山

山が舞台となるステージ。山というだけあり、斜めスクロールが多い。斜めうしろにもスクロールするので注意しよう。中ボスは岩石から生まれたカメのような奴。ジャンプして火の玉をばらまいて攻撃してくる。最後のボスメデューサは複合攻撃を仕掛けてくる。

ウィッシュドールが行く手をふさぐ。通してぇ

斜めうしろに強制スクロールする

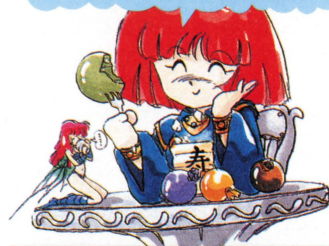
溶岩が中ボスに変身？　火の玉をばらまく。うまく避けなくちゃね

### BOSS メデューサ

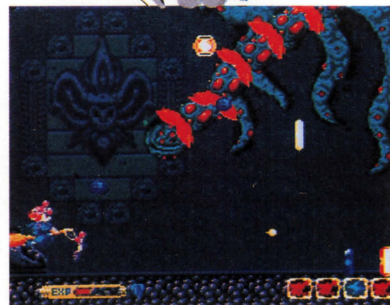
手に持っている剣だけではなく、下からも攻撃してくるなんてヒドイわ。オロオロ…

メデューサとは神話に出てくるヘビ女。ゲームでは体がヘビになっている。なるほど

## この先の道のりはまだまだ長いぞ

後半になると敵の攻撃はもちろん激しくなる。敵の数も、ステージ1や2とは比べものにならないほど増えていく。3方向に火を吹くライオンや、ウェーブで攻撃してくる妖精など強敵が次々に出てくる。地形もステージ4などでは迷路のように入り組んでいる。

ステージ4の画面写真。何か迷路みたいでやだなぁ。敵も多いしね

ステージ4の中ボス。食虫植物みたいな化け物。なかなか手強いのだ

ハドソン

この街にはびこる悪人たちを始末するため、2匹の狼が舞う

# クレスト・オブ・ウルフ

CD
スーパーCD-ROM²専用
2月26日発売予定
6800円(税別)
アクション
コンティニュー
100%

大きめのキャラがド派手なアクションをする『クレスト・オブ・ウルフ』。犯罪組織「JADOH」にさらわれた恋人キャンディーを救い出すための、熱い戦いをここに紹介!!

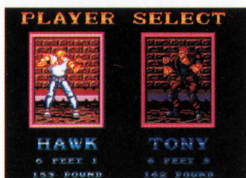
## ●──犯罪組織JADOHに挑む──●

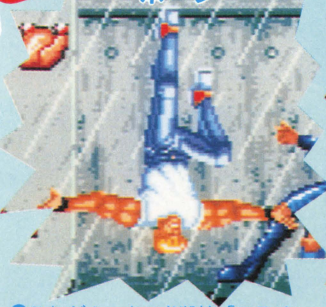
## ホークとトニーの格闘アクション

正義感の強いホークとトニーが、犯罪組織「JADOH」相手に大暴れする格闘アクションゲーム。敵はニューヨークを闇の世界に変えようとしている、手ごわい武道家などあぶないヤツばかりの組織だ。こいつらを倒すため、2人は決死の覚悟で戦いに挑むのだ。

⬆2人が熱い友情を交わしている。決して偽りのものではないぞ!!

## 2人のどちらかを選択する

2人の操作方法は基本的に同じだが、それぞれの通常攻撃パターンや必殺技が違うので好みにあったキャラ選択をしてほしい。残念ながら2人同時プレイはできないが、アクションは十分楽しめるぞ。

⬅お好みのプレイヤーを選択してね

### 必殺技だ

⬆これがホークの必殺技「フライング・スクリューキック」。使用すると体力を少し消費する

⬆天性のリズム感を生かした必殺技「ファンキィー・ダンス・アタック」。これも体力を消費する

## 指名手配者たち相手に大奮闘

各ラウンドをクリアするためには、敵のボス、いわゆる「JADOH」の幹部たちを倒さなければならない。しかし、どのボスもそれぞれ懸賞金が賭けられているほどの悪人だから、そう簡単には姿を現さない。地道にザコキャラを倒し、ボスのところへ向かえ!!

⬇苦戦のうえボスを倒したシーン!!

⬅⬆ラウンドクリアするとビジュアルで手配書にナイフを突き刺す。そして次の敵を倒しにいく!

## アイテムは重要な要素

このゲームは、ラウンドクリアしても、体力は回復しない。よって、プレイ中に出てくる体力回復アイテムが重要になってくる。アイテムには他にボーナス得点のものがあり、どちらもザコキャラが持っている。必ず手に入れよう。

⬅敵をなぐってアイテムを手に入れているところだ!!

バーベキュー

⬆こいつを手に入れると体力が完全に回復するぞ

ソフトクリーム

⬆体力が少しだけ回復する。取らないよりマシ

扇子

⬆得点がアップするアイテム。2000点もらえるぞ

●──きれいなグラフィックで展開する──●

# ラウンド3までを紹介

「JADOH」は「九龍街」を根城にしている犯罪組織だ。この街に2人は乗り込むわけだが、実はこの街、5つのエリアに仕切られている。そして、それぞれのエリアを「JADOH」の幹部たちが治めているのだ。幹部たちまでたどり着く道のりは長く、険しい。ここでは、ラウンド3までのきれいな背景を中心に、紹介するぞ!!

⬆これが敵の本拠地である「九龍街」!!

## ROUND1 戦いは雨の路上から始まる

ホークとトニーの戦いは、いきなり雨の路上から始まるぞ。めざすは「JADOH」遊撃隊と呼ばれる2人組がひそむビル。彼らのところまでたどり着くには、作業用のゴンドラで屋上に向かわなければならない。必殺技を出しおしみせず、ガンガン敵を倒していけ。最後に待ち受けているボスのコンビネーション攻撃には要注意だ。

⬆巨漢の男が飛び膝げりをしているシーン。こいつの攻撃には要注意!!

⬆画面の上から次々と敵が出現する。このゴンドラの行き着く先は？

⬆高層ビルの屋上!! 敵のボスに備えて体力を減らさないようにしよう

### サミュエル・リー&スーザン・チャン

BOSS

WANTED $8000 POINTS

⬆⬆幼い頃「JADOH」に拾われた2人。しかし、彼らの両親を殺した犯人は、自分たちの上司なのだ!!

## ROUND2 工場内は秘密の隠れ家

ラウンド2は工場が戦いの舞台となっている。新たに2種のザコキャラが加わり、ホークとトニーの行く手を阻むぞ。死ぬときにカワイイ叫び声をあげるハッスルじじいと、なかなか手ごわい攻撃を仕掛けてくるスライディング男。そして、ここのボス「ショーナ・バルカイト」は残忍な性格の持ち主で、ムチの使い手なのだ。

⬆敵が待ち構えている工場に進入するところ。ザコキャラを蹴散らせ!!

⬆工場の内部。ここまで来たらもうあと戻りはできないぞ。迷わず進め

⬆ここで注意するザコキャラはスライディング男だけ。後は問題なしだ

### ショーナ・バルカイト

BOSS

⬆⬆自分より若く美しい女性は絶対に許さないという性格の持ち主。ムチを使った攻撃を得意とするのだ!!

## ROUND3 雀荘がアジトへの入口

麻雀という看板がすぐさま目につくラウンド3は、中国風の雰囲気が漂っている。この雀荘を抜けると秘密のアジトへと潜入することができるのだ。そこは、床に狼の紋章があったり、あやしい祭壇が祭られているなど犯罪者の隠れ家にふさわしい場所。背景も2重スクロールになっており、いっそう不気味さをかもしだしているぞ。

⬆どこかの民族衣装を着ているザコキャラはショルダーチャージが得意

⬆ここでの戦いはし烈をきわめる。忍者の格好をしたヤツは結構強いぞ

⬆アジトを抜けると、クスリのにおいが漂ってきそうな診療所がある！

### ランス

⬆⬆台湾出身で毒ばりを使う。なんでも1024の必殺の秘孔を使う暗殺者とか…。オソロシヤ、オソロシヤ…

ハドソン

常識外れの変身を駆使して、"ダッシュ"と一緒に大暴れ!!

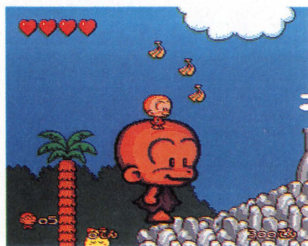
# PC原人3

Huカード(8Mbit)
4月2日発売予定
7200円(税別)
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
100%

PCエンジンの人気キャラ、PC原人が、新しい要素を盛り込んで復活。『2』でも登場した美人、噴人に加え、大きくなったり小さくなったりというさまざまな変身にも注目。

## 非常識な変身が加わった原始人コミカルアクション

またまた復活したキングタマゴドン3世を相手に、コミカルなアクションを展開していく『PC原人3』。今回の『3』では、2人同時プレイが加わった。2人プレイ時のライフは共有だから一心同体が大切だ。原人をやっつけようと、あの手この手の罠が仕掛けてあるけれど、原人だってパワーアップしているのだ、負けるな!!

『1』のボス、デカダンがミニサイズで登場。勝てるか、原人!

2人プレイ時のキャラPC原人ダッシュ(仮称)。2人で1人なのだ

小さい原人のジャンプ!! 天まであがれ、どこまでも!

### キャンディ食べて大きく小さく

今回の原人は、今までの原人とスケールがちょいと違う。なんと本当に大きくなるのだ。その反対に小さくもなれる。赤いキャンディを食べると小さく、青いキャンディを食べると大きくなれるのだが、その差は一目瞭然。しかも、そのサイズでお肉を食べて、美人、噴人にも変身することができるのだ。元のサイズに戻ってしまってもキャンディは同じ場所で何回も手に入れることができる。

大きい原人

青いキャンディを食べて変身。とにかくデカイ!!

普通の原人

普通の原人。ちょっとおすまし?

小さい原人

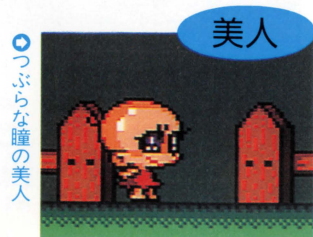
小さい原人には赤のキャンディで

### お肉を食べると人が変わる

今回も、大好物のお肉を食べると原人はうれしくって変身してしまう。小さいお肉1つでおめめぱっちりのPC美人。キッスを飛ばして敵を悩殺するぞ。小さいお肉2つか、大きいお肉1つで怖い顔をしたPC噴人に変身だ。炎を吹いて敵を丸焼きにする。

美人

つぶらな瞳の美人

噴人

火を吹くPC噴人

### つぶされるとカニになる

『原人2』のラストで変身できたカニ原人が『3』でも登場する。横歩きしながらハサミを振り上げる姿が勇ましいカニ原人の真価が発揮されるのは、やっぱり水中面。スイスイと泳げるけれど、つぶされないと変身できないのでちょっと原人が可哀相かな。

天井が落ちてくるぞ

つぶされると…

カニ原人へと変身だ

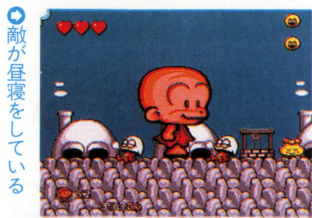
# 縦横無尽に原人が飛び回るアクロバティックなステージ

ほのぼのとした原始時代を舞台にしたこのゲームではアクションもコミカルなものになっている。原人の基本アクションはジャンプとボンク(頭突き)。ジャンプ中に頭突きをすると、その勢いでくるくると回転していくスピンジャンプになって飛距離がのびるぞ。今まで同様、にこにこチップを取るとボーナスステージに行ける。

## ステージ1-1 チックン村

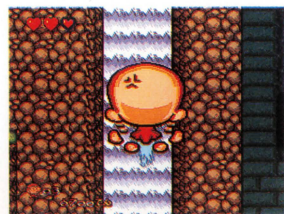
ステージ1の最初のエリアがこのチックン村だ。見た目は平和そうだけれど、よく見ればキングタマゴドン3世の配下の者だらけだ。のんびりとしている敵を蹴散らして行こう。さぁ行け、原人。目指すはキングタマゴドン3世だ！

敵が昼寝をしている

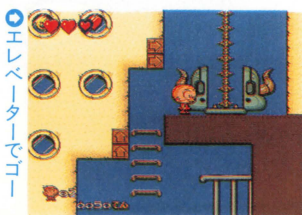
よじ登ってる原人だ

ふわふわと空を飛ぶ

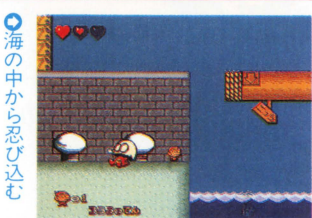
## ステージ1-2 わなわな洞くつ

薄暗い洞窟の中で最初に原人を待ちうけるのは溶岩の池。ぼこぼこと焼けた石を吹き上げてくる。そこを抜けると、滝が原人の行く手を阻んでくる。滝を登ってゆくと地底の湖がある。ここでカニ原人へと変身することができる。

煮えたぎる溶岩の池を突き進め

大きい原人の滝登り

## ステージ1-3 ぷーさん港

原人が次にたどりつくのが、このぷーさん港だ。海の中に潜り、港に停泊している船には小さくないと入れない。小さい原人が大活躍する。船の中の何処かに、キングタマゴドン3世の待つ船長室へと続くエレベーターがあるのだ。

海の中から忍び込む

エレベーターでゴー

小さくてラッキ〜

## ステージ1-4 船長室内

ステージ1のボス、マヌターンの待つ船長室。実はキングタマゴドン3世が、操縦しているロボット（?）なのだ。どすんどすんとジャンプしながら、原人を踏みつぶそうとしてくる。踏みつぶされるとカニ原人になってしまうので注意。やっつけると捨てゼリフを残して逃げていくぞ。

踏まれて変身、カニ原人参上！

## ステージBOSS マヌターン

逃げていくキングタマゴドン3世

ジャンプしながら、襲ってくる。下から頭突きで突き上げよう

## ミニイベント風になったボーナスステージ

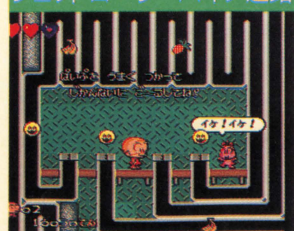
にこにこチップを16コ集めるとステージクリア後にボーナスステージに入る。ミニイベント風のステージが8種類用意されていて、自由に選べるようになっている。本編とは特に関係のないステージだけれど、息抜きに良いかも。

これでも行けるぞ

ボーナスゲームの選択画面。8種類の中から自由に選べるぞ

### むずかしい三角跳び

ボンクの反動を利用して登っていく。本当にむずかしいぞ。

### ジェットローラーパイプ迷路

パイプに吸い込まれて進む迷路。ゴールまでうまく進もう

ハドソン

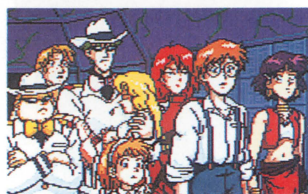
アニメで人気のキャラが大活躍するオリジナルストーリー

# ふしぎの海のナディア

CD スーパーCD-ROM²専用
発売中
6800円(税別)
アドベンチャー
バックアップメモリ
100%

ついに完成、発売直後の『ナディア』。9カ月にわたる記事展開の締めくくりとして、今回は登場キャラたちの相関関係と、明らかにされていなかった2つの大きな謎の真相に迫る。

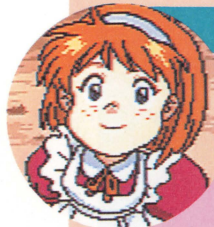
## 登場キャラの相関を完全図解!

NHKで約1年にわたり放映された、TVアニメシリーズを原作としたデジタルコミック。人気のキャラクタが繰り広げるオリジナルストーリーが最大の魅力となっている。ここではゲームだけに登場するオリジナルのキャラも交え、主要なキャラの人間関係を詳しく紹介。ゲームストーリーの背景となる部分を浮き彫りにしていく。

ナディアたち一行。神秘の島を舞台に大冒険が始まろうとしている

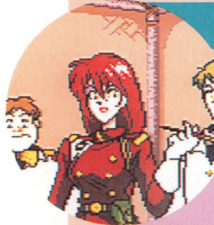
ゲームオリジナルのキャラ、フィシスとゴブリン。2人の関係は？

### ナディアの仲間たち

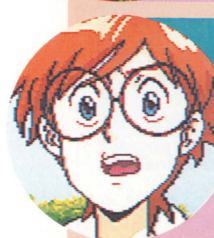
ナディアたち一行は、偶然出会ったり、いつのまにか仲間になってしまったりと、もとはバラバラな人たちの寄せ集め。ところが結束力は意外に強く、ナディアの危機にはチームワークの良さを発揮、力を合わせて切り抜けていく。

### マリー

大西洋の孤島マハルに両親と住んでいたが、島がネオ・アトランティスの秘密基地だったため、両親を殺されてしまう。そのとき知り合ったナディア、ジャンと行動を共にする。母親代わりのナディアより、中身はずっと大人。

保護

### 3人組

ブルーウォーターを狙うグランディスとその手下サンソン、ハンソン。いつの間にかナディアとジャンの保護者役になってしまうあたり、3人とも決して悪人ではない。ハンソン製作のグラタンは、ゲーム中でも大活躍する。

協力

### ジャン

このゲームの主人公、発明大好き少年ジャン。パリの万博会場でナディアと出会い、一目ボレ。3人組に追われる彼女を守り、共に冒険の旅へ。思い込んだときの行動力はものすごい。ナディアのワガママには手を焼いている。

片思い？

### ナディア

13年前に滅んだ旧タルテソス王国の王女。しかし両親の記憶を持たず、サーカス一座で育つ。頑な性格で、ジャンにほのかな好意を抱くが素直に表現できない。

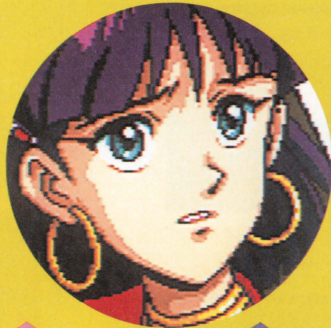
### ネオ・アトランティス

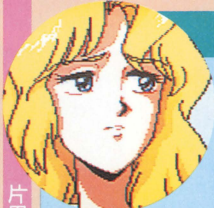
世界征服を企む悪の組織、ネオ・アトランティス。そのためにはナディアと、彼女の持つブルーウォーターを手に入れる必要があるのだ。ゲームでは組織内部の対立関係も…。

対立

### ガーゴイル

ネオ・アトランティスの実質的指導者。旧タルテソス王国では宰相を務めていたが、アトランティス人による世界支配を企みクーデターを起こす。だが国王だったナディアの父に阻止され王国は滅んだ。その後、ネオ・アトランティスを結成。過去の遺産である超科学文明を発掘、数々の兵器を手中に収める。

対立

対立

### フィシス

ゲームのオリジナルキャラ。13年前に滅んだタルテソスの住人だった。彼女の一族は、王国滅亡の原因となったクーデターの際、国王に味方したため、この島で強制労働に就かされる。彼女の両親はそのために亡くなった。王族であるナディアに対しては、複雑な感情を隠せない。

### ゴブリン

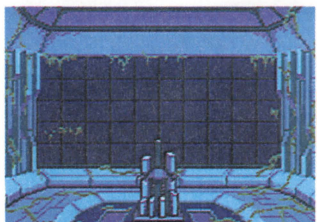
ゴブリンもゲームオリジナルのキャラだ。組織の指導者ガーゴイルとはソリが合わず、この辺境の島の基地に送られてきたらしい。「神聖戦士グリーンノア」の発掘に執念を燃やしていたが、ナディアとブルーウォーターを手中にし、ついにグリーンノアを目覚めさせる。ガーゴイルに反逆の戦いを挑む。

# 2つの大きな謎を徹底解明!!

沈みゆくノーチラス号から脱出し、動く島に乗って漂流を続けるナディアたち。目の前に現れた新たな島に上陸した一行を待っていたのは、不思議な古代の遺跡とネオ・アトランティスの発掘基地だった。地球上の文明のものとは思われない、奇妙な構造物を持つ古代遺跡の謎。そして辺境の孤島でネオ・アトランティスが発掘を続ける「神聖戦士グリーンノア」とはいかなるものなのか。基地の責任者ゴブリンの目的は？　すべての謎が、ここに解き明かされる。

## 第1の謎　古代遺跡が今よみがえる！

遺跡の正体は、やはり古代アトランティスのものだった。今は失われた、超科学文明の遺産だったのだ。いくつかに分かれた部屋の1つは、壁の一面が外のようすを写し出すモニターとなっている。中央の奇妙な形をした石柱で「神聖戦士グリーンノア」をコントロールする仕組みになっていたのだ。

広大な遺跡の内部。やはり古代アトランティスの超科学の遺産だった

遺跡内部のこの部屋の中心には、奇妙な形の石柱が存在したが…

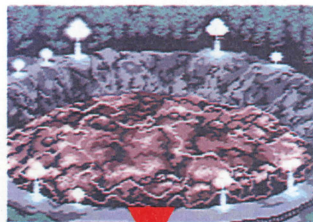
古代遺跡が息を吹きかえすと、壁のモニターが外の風景を写し出した

## 第2の謎　これがグリーンノアの正体だ!!

ゴブリンが、その発掘に執念を燃やしていた「神聖戦士グリーンノア」。謎に包まれていた実体は、古代アトランティスの生体兵器だった！　長い眠りから目を覚ましたこの奇怪な生き物は、世界を滅ぼすほどの力を持っているのだ！

ネオ・アトランティスが発掘を続けていた、この謎の物体の正体は…

この奇怪な生き物が、古代アトランティスの生体兵器グリーンノアだ

この化物がグリーンノア!!

# NADIA CLUB

## 今だから言える開発ウラ話

「ナディアクラブ」も今月が最終回。そこで制作の指揮をとってきた、ハドソンの高津敏之氏に開発のウラ話などを聞いてみました。

『ふしぎの海のナディア』の仕事が終わってすでに3カ月。この原稿が皆さんの目に触れる頃には、『ナディア』も無事に発売されていることでしょう。

今回の『ナディア』では極力、アニメーション的な表現にこだわってみました。特にクライマックスは、デザイナー入魂のグラフィックが目白押しの大迫力ですので、ぜひプレイしてみてください。ストーリーもPCエンジンオリジナルになっているので、ビデオソフトを見る感覚で楽しんでいただけたらと思います。

それでは最後にウラ話を一つ。『ナディア』のCD-ROMを普通のプレイヤーで再生すると、ジャンたちの警告メッセージが聞けます。これは、もともと製品版の3倍の長さがあり、エレクトラやネモ船長がゲームのウラ話を披露してくれたのですが、内容が危なすぎるのでその部分はすべてカットになってしまいました。

私が最も力をいれて書いた部分(笑)でしたし、声優さんの演技もすばらしかったので大変残念だったのですが、ここで特別にシナリオの一部を掲載してウサを晴らすことにしましょう。

ナディア「ねえ、ジャン」
ジャン「なんだい、ナディア？」
ナ「どうしてこのゲームには、あの(ピー)がないのかしら？」
ジ「そういえばそうだね。どうしてなんだろう？」
エレクトラ「それはね…」
ジ「エレクトラさん！」
エ「深い深いおとなの事情があるのよ」

あっ、もう字数がない！
それでは皆さん、さようなら。

…とのことでした。さて連載9カ月に及んだこのコーナー。お楽しみいただけたでしょうか。みなさんの感想を聞かせてください。応募の中から抽選で10名に『ナディア』の販促用ポスターをプレゼント。P95応募の決まりを読んで「愛しのナディア♡」係まで。今まで「ナディアクラブ」にたくさんのハガキやイラストの応募ありがとう。

## ふしぎの島のナディア

ツルサイ　ピエロみたい　ひぐちきみこ

『ふしぎの海のナディア』販促ポスターを10名にプレゼント

マンガ／ひぐちきみこ

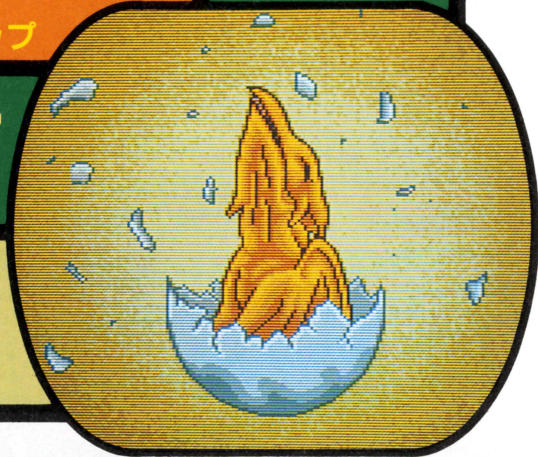
makerland

# NECアベニュー

仲間にしたモンスターを合体させ、より強力にパワーアップ

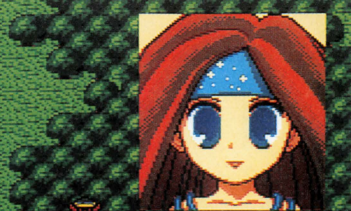
## モンスターメーカー 闇の竜騎士

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
95%（1月18日現在）

**またしても発売延期。再度の発売延期で、ソフトの予約状況はダントツNo.1をばく進中！はたして真の発売はいつになるのだろうか!? その答は、多部田プロデューサーのみが知る。**

### 「魅了（チャーム）」は魔獣使いライアの最大の武器!!

人気カードゲームの世界観とキャラクタを使い、RPGのシステムで新たな物語を作り上げたPCエンジン版。その主人公である、ライアの持つ不思議な能力のひとつが「魅了（チャーム）」だ。戦闘中にこのコマンドを選ぶことによって、敵のモンスターの心と触れ合い、味方にすることができるのだ。この能力は戦闘だけでなく、歩いているときにも効力を発揮、ドラゴンがじゃれてきたりするからスゴイ。

オープニングでは、巨大なドラゴンがゴロニャ〜ン♡　とライアにじゃれついてくる。タダモノではない

そのドラゴンにも通じるだろうか？

ディアーネとの会話のシーン。「魅了」とは単に戦闘でモンスターを仲間にするだけではない。種族を越えたコミュニケーションの手段を、ライアは備えているのだ

### 召喚魔法「サモン」でモンスターが参戦

仲間にしたモンスターは、戦闘中に召喚魔法「サモン」を使って呼び出すことができる。このモンスターはいわゆるNPC（ノンプレイヤーキャラ）で、プレイヤーが直接操作することはできない。しかし、そのモンスターならではの特殊攻撃や魔法で、敵に応戦してくれる。一度に仲間にすることのできるモンスターは7体まで。

1ターンで1体しか呼び出せないので、タイミングを見極めることが必要だ

モンスター召喚の瞬間。上から小さなブロックがパラパラと落ちてきたかと思うと、その体が作られていくのだ…

戦闘シーン。下のウィンドウでは攻撃に合わせてキャラがアニメしている

これはゴブリン。ちょっとコワイね

仲間にしたワーベア。クマさんだ

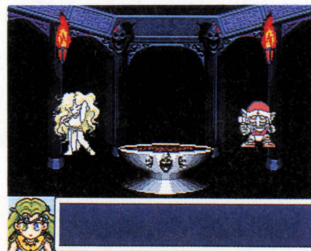
『モンスターメーカー』最強最大のモンスターといっても過言ではないドラゴン。強そ〜

## モンスターメイクでパワーアップ

広大な世界のどこかに、モンスターメーカーとよばれる魔術士が8人いる。彼らのところへモンスターを連れていくと、モンスター同士を合体させ、新たなモンスターを誕生させることがことができるのだ。ただし、合体には細胞をつなぐ「キマイラの卵」というアイテムが必要。合体のたびにこの卵を消費するので、そう簡単に何度もモンスターは作れないだろう。ちなみに、このゲームに登場するモンスターは約250種類ほどだが、その1/3は合体でしか見ることができないとのこと。幻のモンスターを求めて、ストーリーそっちのけで熱中する人が出るかもしれない。

合体の儀式が行われる聖堂

### 「属性」がポイント

モンスターには属性があり、それを考慮して合体させると、強力なモンスターが誕生する。また、モンスターメーカーたちにもそれぞれ得意とする属性がある。それらがうまくかみ合うと、相乗効果でさらに強力なモンスターが誕生するのだ。属性は7種類あるぞ。

**ダヌンチオ**
火(Fire)の属性の合体を得意とするモンスターメーカーである

**シェフィールド**
植物の属性を持つモンスターメーカー。見かけはカワイイね

サキュバスとコボルト系のノッカーを合体。あまり何も考えてない?

キルモウリスなるモンスターが…。ちょっと弱そうだけど、その実力はいかに

モンスターメーカー
**ゼルダ**
空(Air)の属性のモンスターメイキングを得意とする。左右の目の色が違う

2体のモンスターの細胞を融合します!

**ウォーターリパー**

水辺に生息し、毒を持つ舌で攻撃する

**パック**

草原に住むコボルト系のモンスター

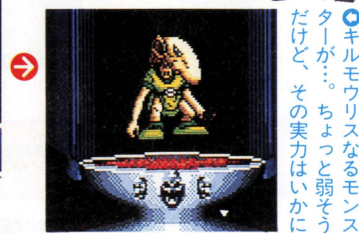
それぞれのモンスターが球体へと変化し、中央で融合する

いかにも強そうなミノタウルも作れるかな!?

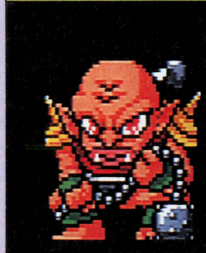
合体!

**サキュバス誕生!!**

白い光が天をつらぬかんばかりに立ちのぼる

そして妖しげな雰囲気のサキュバスが誕生!闇(Black)の属性を持つモンスターだ

### ゲーム序盤のオススメ合体モンスター図鑑

ゲーム序盤で仲間になるモンスターを合体、新たに誕生したモンスターの中から、いかにも強そうなヤツを集めてみた。合体させるモンスター同士の属性に気をつけていれば、合体前より弱くなるということはほとんどない。チャンスがあれば、どんどん合体させよう。ここで紹介したモンスターの作り方はまだ秘密だけど、それぞれの属性を参考にしてほしい。

**ボーグル**

マインドの属性を持つ。目つきからして危ないヤツ

**レッドキャップ**

赤い帽子と目がおちゃめなヤツ。マインドの属性を持つ

**オークガード**

オノを振りかざしたオーク。マインドの属性を持っている

**ワーバット**

空の属性を持つ。吸血コウモリのようなモンスターだ

**マーメイド**

水(Water)の属性を持つ。ちょっと頼りないが

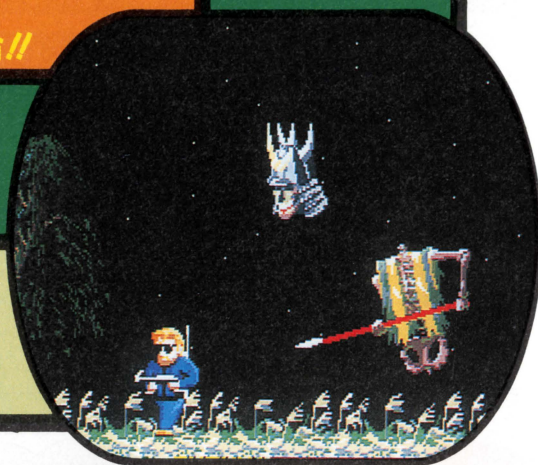
NECアベニュー

オバケ屋敷でおなじみの妖怪たちが、世界各地から大集合!!

# ホラーストーリー

CD

| スーパーCD-ROM²専用 |
| --- |
| 2月26日発売予定 |
| 7200円(税別) |
| アクション |
| コンティニュー |
| マルチタップ対応(最大2人) |
| 100% |

業務用からの移植作。変化に富んだ奇怪なステージで、世界中の妖怪と戦うアクションゲームだ。2人同時プレイじゃないとチョットつらい難易度は、このゲームのウリでもある。

## 2段階ジャンプと踏んづけ攻撃を駆使して妖怪退治

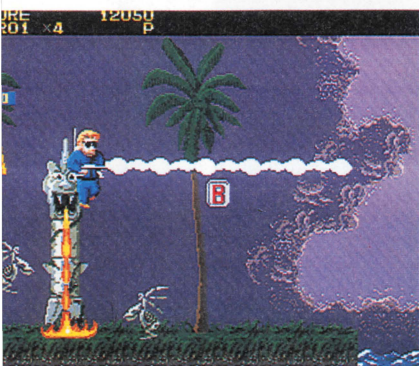
このゲームの変わった操作性を生み出しているのが、2段階ジャンプ。ジャンプにジャンプを重ねて、高いところまで飛び上がるというもの。高くジャンプすれば、攻撃範囲は広がるが、敵の攻撃もよけづらくなってしまう。

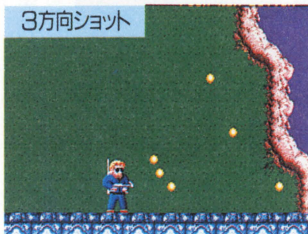
➡2人同時プレイなら、襲い来る敵も怖くない!?

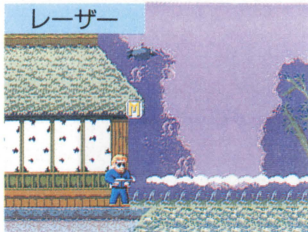
### 状況に応じて攻撃方法を選択

キャラクタの攻撃方法は大きく分けて、ショットとバスターキックの2通りがある。このうち通常攻撃にあたるのがショットだ。

ショットは武器アイテムを取ることによって5種類の攻撃が可能だ。武器によって射程やパワー、連射性能にバラツキがあり、これなら楽チンという強力なものはない。しかし武器アイテムはゲーム中しばしば出現するので、状況に合った武器を選択できる。

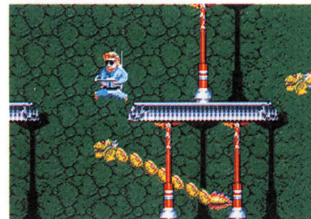
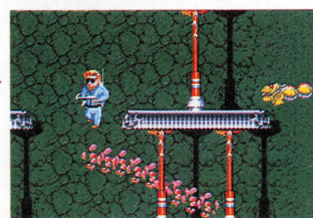
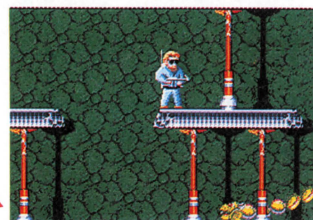
➡武器アイテムで攻撃方法を選択

➡敵は前後から襲ってくる。無理して全滅を狙わず、ときには逃げよう

3方向ショット

➡多方向を攻撃できるがパワーがチト足りない。強い敵には通用しない

レーザー

➡パワーがあり、ザコの一掃にはもってこい。ただ発射間隔にムラあり

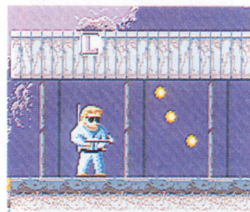
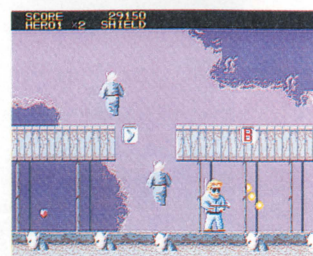
### 必殺技のバスターキック

バスターキックとは、敵の頭を上から踏みつぶす攻撃だ。どんなに強い敵でも一撃で倒せる必殺技なので、とても役に立つ。ただしボスに対してだけは効果がない。

➡画面下にいる黄色の竜はかなり体力があり、なかなか倒せない強敵だ

➡➡段差を利用してバスターキックをおみまいすると、竜は砕け散った

### ヤワな主人公にはシールドが必要

敵を倒すと、ときどき「P」マークのアイテムが出現する。これを3つ集めると、主人公はシールドを獲得する。シールドは敵の攻撃を1回だけ防いでくれる。1回だけというと役に立たなそうだが、主人公は1発でも敵の攻撃に当たると死んでしまうほどヤワ。そこで、シールドが欠かせないのだ。

➡「P」マークを3つ集めればシールド

➡シールドを獲得するとスーツの色が白に変わる

➡どんなに敵がたくさん現れても、シールドがあれば…チョット安心

# 古今東西の妖怪が集うパラレルワールドが舞台

ゲームの舞台は妖怪どもに支配されてしまったパラレルワールド。プレイヤーは、中国や日本、さらには幽霊船など特徴豊かな7つのステージで、妖怪を退治するのだ。ステージ最後で待つ妖怪どものボスを倒せばステージクリアだ。

こんな風に、背景にまぎれている敵も多いぞ

## ステージ1 映画でおなじみ中国妖怪

最初のステージは中国ステージ。キョンシーなどおなじみの中国妖怪たちが、続々登場する。ステージボスは巨大な竜だ。こいつは口から小さな竜を吐き出してくる。

ステージ開始直後の風景。三輪車キョンシーは坂で加速する

三輪車に乗っている青キョンシー。ほかに黄色いヤツがいる

雲の上から優雅に攻撃してくる貴婦人。攻撃はたいしたことない

小さく丸まっていて近づくと突然襲いかかってくる

極彩色の建物は中国らしい。ふわふわ浮かぶ雲は乗ることができるぞ

貴婦人たちはいつも雲の上。下には血の池がポッカリ口を開けている

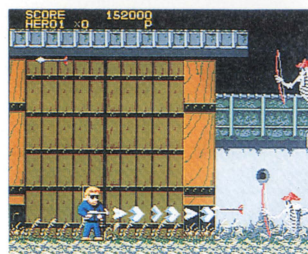
こいつがステージ1のボス。金色の竜は見るからに強そうだ。口から出てくる緑の竜はバスターキックで倒せ

## ステージ2 情緒あふれる日本妖怪

ステージ2は、城やあばら家が背景の日本ステージ。幽霊や鬼火など、日本の妖怪たちはどこか陰がある。うらみのこもったその攻撃は、ステージ1とはくらべものにならないほど激しいぞ。

風船にぶら下がって移動する場所もあるぞ

ろくろ首はマヌケなツラだ

ウラメシヤ～でおなじみの日本の幽霊

このガイコツは動きが速くてヤッカイ

大きな日本風城門の前では、ドクロ剣士が激しく矢で攻撃してくる

墓場に現れるちょうちんオバケはフラフラと動き続けて狙いづらい

## INNER EYES!

### 『ダウンロード』プレゼント

人気作家中島渉によって小説化されたNECアベニューのPCエンジンソフト『ダウンロード』シリーズが、東映からVアニメとして登場。タイトルは『ダウンロード～南無阿弥陀仏は愛の詩』(発売中 税別1万2020円)。内容は、天才少年ハッカーが、未来を賭けて巨大企業相手に激しいサイバーバトルを繰り広げる、というもの。

今回はこのビデオとテレホンカードのセットを3名にプレゼント！ 希望者は、NECアベニューへの意見や希望を書いて、P95の応募方法を参照のうえ、「南無阿弥陀仏は愛の詩」係までドシドシ応募して欲しい。

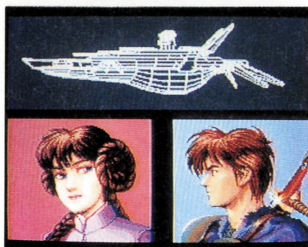
同タイトルのPCエンジン・ソフトをVアニメ化。東映から発売中で、レンタルもある

### 『超兄貴』の音楽CD発売

日本コンピュータシステムの異色ソフト『超兄貴』の音楽CD『超兄貴 PCエンジンワールド』がNECアベニューから発売されるぞ。2月21日発売予定で、価格は2800円（税込)。

貼れば強くなる(!?)兄貴ステッカー付き

# '89年6月発表以来ついに開発が本格的に始動!!

プラズマ粒子を放出する「サイファー」を基本武器とし、スライディング、回転ジャンプなど豊富なアクションパターンを持っている「飛竜」。移植が決定してから、音さたがなかったが、ようやく開発が本格的に始動した。現在ビジュアルはほぼ完成したものの、アクション部分の開発に着手したばかりで、残念だが発売日は未定。

3年余りの歳月を経てやっと、開発の状況が見えてきた『～飛竜』

## PCエンジン版はオリジナルステージを2面追加

現在アクション部分は背景を描いている段階で詳細は未定。どのようなアクションに仕上がるか取材で得られた情報をお伝えしよう。

PCエンジン版では、オリジナル面を2面追加することが決定している。これは、業務用でのストーリー展開の矛盾点の補足的意味からとか。他にも、使い勝手が悪かったオプションのシステムの変更やボスキャラとの対戦前に、ウィンドウでボスの顔を表示し会話を入れるなどといった予定もある。

PCエンジン移植に向かない2重スクロールや、アクセスなどといった問題もあるが、ウリである豊富なアクションパターンを再現した上で、業務用をクリアした人でも、楽しめるようなものを目指して開発するそうだ。

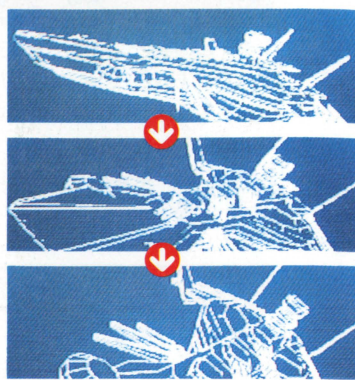
音楽は、基本的に業務用をもとにCDならではのアレンジを加える方向で検討中。また、業務用同様PCエンジン版も当然キャラがしゃべる。声優を使って会話などが増える可能性もある。

当時は、独特の世界観と斬新なアクションとしてマニアにうけた

業務用は、豊富で勢いのある派手なアクションパターンが好評だった

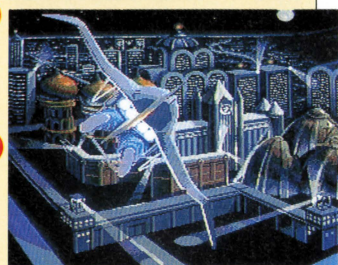
## ポリゴンを応用したオリジナルビジュアルを導入

オリジナルである業務用はもちろん、他機種にも1枚絵程度のビジュアルしかなかった。PCエンジン版ではオリジナルビジュアルを導入。マッキントッシュで作成し、PCエンジンに直接コンバートするという方法で作成されている。また、ポリゴン（3DCGのテクニック）を応用し、いままでにない正確な動きを見せてくれる。マッキントッシュ上で処理したポリゴンを生かしているのだ。

線画の戦艦が、回転しながら迫ってくる

### オープニングビジュアル

オープニングは、まず地球の絶対的支配をたくらむ冥王「グランドマスター」が現れる。そして飛竜が現れてグランドマスターを切り、その切断面からタイトルが現れる。ゲームをスタートすると、カザフ共和国中央地帯の軍事基地へと進入するアニメーションが流れ始める。

独裁を狙うグランドマスター

彼が、戦闘諜報部員の飛竜だ

飛竜が、基地に空から進入する

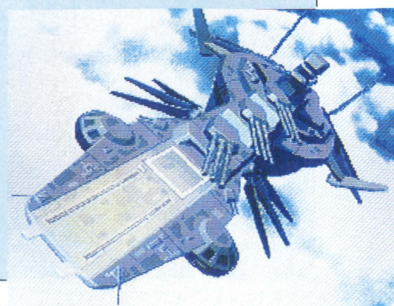
### ステージ間ビジュアル

ステージとステージの間にも、ビジュアルが入る。ビジュアルは、今までに例のない重厚な質感を持っている。特別な方法を用いて描かれたのかと思いきや、ひたすら描き込むことによってのみ生み出されたものだそうだ。

また、アニメーションの雰囲気や展開は、海外TVの予告編を参考にして開発されたそうだ。

アマゾンの奥地のジャングル

重厚な質感が美しいビジュアル

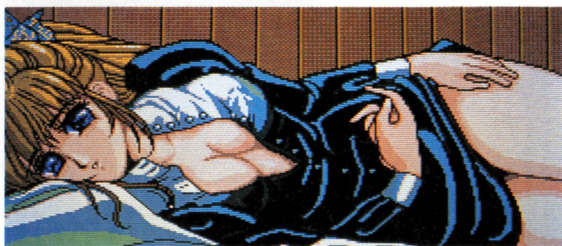
敵の戦艦バルログ。上で紹介した回転し迫ってくる線画の続きだ

パソコンから移植が決定して以来、初めてHなシーンが公開された。アフレコも終了し、開発の順調さがうかがえる。

## 美少女と恋愛三昧のアドベンチャー

『CAL II』はプレイヤーが、主人公のワタルとなり、さらわれた恋人の結城美香を「時の世界」に助けにいくアドベンチャーゲームだ。ちょっとHなうはうはシーンはあるが、そのものズバリはない。

パソコン版のウリは、美少女の怪しいモザイク入りビジュアルだった。しかし、家庭用ゲーム機器であるPCエンジン版はビジュアルはもちろん、シナリオもH度を控えめに手直しされている。

ワタルの手が胸に！ うはうは

画面に手が出るとは気はずかしい

彼女は西部の酒場で会えるキャロル。トランプで占いなんかするのが好きとか

## どうなる「コマンド選択」ギャグ

パソコン版は、怪しげな言い回しやコマンド選択に、キラリと光るギャグが散りばめられており、Hシーン以外でも好評を得た。

そのギャグの大半は、超過激なHシーン描写文中にある。Hな部分のシナリオが変更されるPCエンジン版は、ギャグが削られる可能性が大きいのだ。しかし、プロデューサー多部田俊夫氏に確認したところ、H描写をそのまま出すことはできないが、新しく書き起こしたシナリオにも『CAL II』独特のギャグを盛り込んであるとのこと。一安心だ。

「どのコマンドを選んでも同じ」というギャグ

## 体感音声収録装置で臨場感アップ

アフレコが無事終了。収録には、耳元でささやくといった微妙な音をも再現する体感音声収録装置が使用された。声優陣は、恋人役のモノホンの女子高生の田畑奈緒美の起用に始まり、一流どころがズラッと並ぶ豪華キャストだ。

美香役の女子高生♡

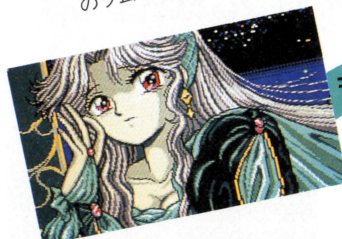
### 山吹皇女・皆口裕子

ヤマブキノヒメミコ役である皆口裕子は、『YAWARA!』の猪熊柔役で有名

### チェス・平野 文

ヴィーナスの飼い猫チェス役の平野文は『うる星やつら』のラムちゃん役で超有名にゃん

### ジュリエット・島本須美

ジュリエット役の島本須美は『ヴァリス〜』の麻生優子役でおなじみの声

### その他の美少女キャラ声優リスト

最初に挙げた3人以外にも、美少女キャラを演じる声優は、有名人ばかり。時の女神アイオーンを演じる中谷ゆみは、『ドラゴンナイトII』のメサーニャ役。シェラザードを演じる久川綾は、『魔物ハンター妖子』の妖子役。ネフェルティティを演じる冬馬由美は、『ロードス島戦記』のディードリット役。と、アニメオタクじゃなくてもPCエンジンユーザーには、おなじみの声ばかりだ。

| キャラクタ名 | 声優名 |
|---|---|
| アーシュロット | 中村尚子 |
| アイオーン | 中谷ゆみ |
| アルタミラ | 萩森侚子 |
| ヴィーナス | 青羽美代子 |
| キャロル | 国府田マリ子 |
| シェラザード | 久川綾 |
| 秀蘭 | 潘恵子 |
| ネフェルティティ | 冬馬由美 |
| フローリアン | 嶋方淳子 |
| ラベンナ | 鶴ひろみ |
| ララミー | 井上美紀 |
| リョーコ | 南波千絵子 |
| 昔の彼女 | 山崎和佳奈 |

B87・W57・H87のアーシュロットの声を演じるのは、中村尚子

待ってるから来てね♡

# ナグザット

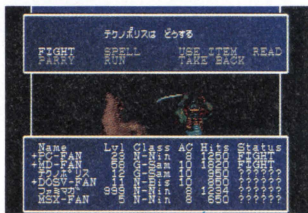
すべての作品はここから始まった！ これがRPGの原点だ

# WIZARDRY I・II

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
70%（1月18日現在）

**暗黒の迷宮で繰り広げられるRPGの古典作が登場する。それも1枚のCDに1、2作目を詰め込んだカップリングだ。初公開の今回は『WIZARDRY』の基礎を紹介する。**

## 『I』と『II』が熱烈合体!! 新要素も加えて完全移植

すでに、第1作目が発売されてら10年以上の歳月が経つ『WIZARDRY』（以降WIZ）。数多い作品が登場しているこのシリーズは、世界中のRPGファンの間で壮絶な人気を誇る3DRPGなのだ。この暗闇の迷宮で繰り広げられていく冒険者の物語は、RPGの基本と言える作品である。

暗闇のなかで展開する戦闘。この戦いが多くの人を魅了しているのだ

## 1枚のCDに2つの世界が別々に存在!!

今回収録された『I』と『II』のシナリオは別々に存在していて、プレイヤーがどちらをプレイするか、選択ができるのだ。もちろん、キャラの転送も可能である。

シリーズの選択は、訓練場で行う

### ここが違う『I』と『II』

| | 『I』 | 『II』 |
|---|---|---|
| 原題 | PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD 狂王の試練場 | THE KNIGHT OF DIAMONDS ダイヤモンドの騎士 |
| 舞台 | トレボー城砦<br>大魔導師ワードナーが造りし地底宮 | リルガミン市<br>魔人ダバルプスが遺した呪いの迷宮 |
| 目的 | 魔導師ワードナーを倒し、王家に代々伝わってきた魔除けを取り戻すこと | 迷宮に散らばる5種類の武具を集めることにより勇気を示し、守護神ニルダの杖を手に入れること |

## より便利に、そして難解になった『I・II』

今回のWIZは、「原作を忠実に移植する」ということをテーマに開発が進められた。そのためPCエンジン版の前作『V』とは違い、オープニングビジュアルや街のグラフィックなどは一切入っていない。まさに完全移植である。

ただ、より一層WIZの世界を楽しめるように、さまざまな新要素が導入されているのだ。

### 中間に新イベント導入!!

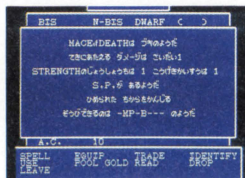
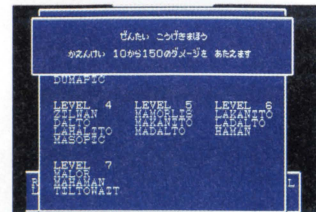
最も大きい新要素は『I』の中間フロアに、原作者とサーテック社の許可を得て新イベントが導入されたことだ。その内容は、各階に設定されたスイッチをいれるという単純なもの。このことにより冒険者は、いままで立ち寄る必要性がなかった5階から8階にも、必ず立ち寄ることになったのだ。

これが『I』の途中のフロアに入った、新たなイベントなのである!!

### さまざまな新システム

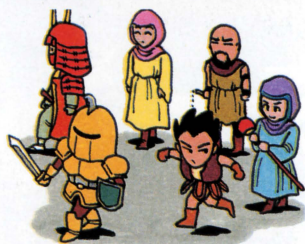
システムには、いままでのWIZの不便さを解消すべく、さまざまな新機能が取り入れられた。たとえば覚えた魔法を確認するコマンドで効力がわかるようになったり、ビショップがアイテムの性能を判別したり、と誰にでもプレイできる親切設計になっている。

戦闘のコマンド入力も簡易化できる

アイテムの性能が見れるコマンドだ!

魔法の性能はREADのコマンドで、教えてくれるようになったのだ

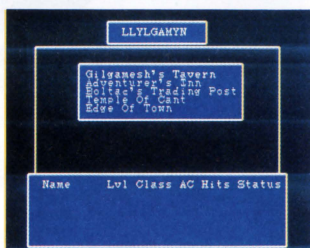
これさえ知っていれば大丈夫

# 古典『WIZ』の基礎知識

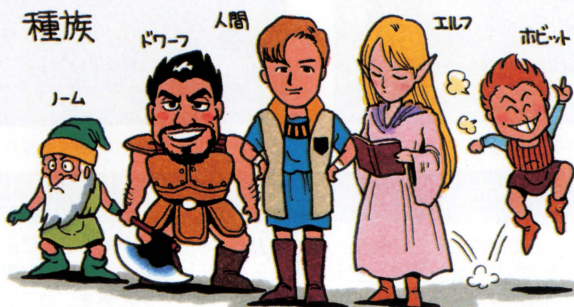
単純？　変わり映えがしない？　3Dダンジョンが嫌？　まあ、いろいろなご意見がありましょうが、やればＷＩＺはハマルのです。事実、数多くの人々が“ＷＩＺフリーク”と化し、猿のようにやっている。ただし、ＷＩＺはわかりにくい！　そこで、必要な基礎知識をここで紹介しよう。これであなたもＷＩＺにハマル…、のかな？

迷宮で最も効率が良いといわれる、6人パーティで冒険を進めていく

## まずは、城砦都市で下準備

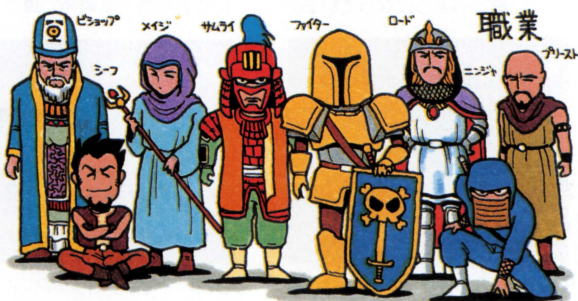
冒険の前には準備が必要、備えあれば憂いなし。準備はＷＩＺの重要な要素なのである。その準備の舞台となるのが城砦都市だ。

まず町外れにある訓練場でキャラを作る。製作後、城内にもどりギルガメッシュの酒場へ。ここで仲間を選びパーティを結成する。そして、ボルタック商店で装備を整え、やっと迷宮へ向かえるのだ。

このたった5行の英文の中に、城砦都市のすべてが凝縮されている！

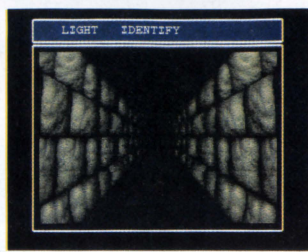
## プレイヤーの分身を制作

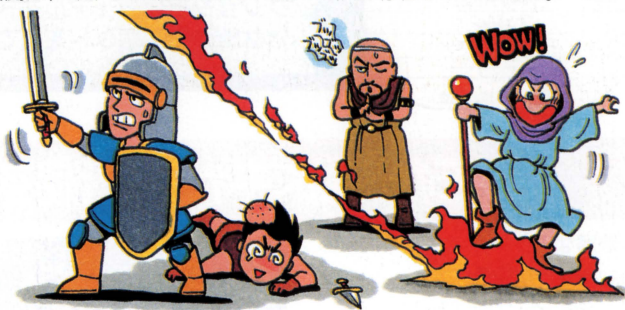
下準備のなかで最も重要なのがキャラ製作だ。キャラは5つの種族、8つの職業、そして悪、中立、善の3つの属性の選択から作り上げる。プレイヤーはこの過程を通して、ＷＩＺの世界に自分の分身を産み出すのである。

この世界に存在している、人と称される5種族から自分の種族を選ぶ

そして8つの職業の中から、自分の特性値によって職業を選択する

イラスト／桑畑 浩

## いざ、閉鎖された空間“迷宮”に挑む

ＷＩＺの冒険の舞台は、地下や地上（山中）などに作られた幾層にも亘る巨大な迷宮だ。この暗黒の閉鎖された空間は独自の世界を築き上げており、そこで繰り広げられる地上世界の常識では推し量れないドラマが、数多くの冒険者を闇に誘うのである。

奈落へ続くよう石造りの迷宮が、暗闇へ延びている…

### 戦闘で強靭なキャラを育成

闇の迷宮は凶悪な魔物が徘徊(はいかい)する地獄の試練場である。そこでの戦闘は、キャラに鋼鉄のように強い肉体と、海のように深い知識を与えていく。しかし、そこには絶えず死（ＬＯＳＴ）と、さまざまな危険が存在しているのだ。

パーティは最大6人までの編成が可能で、3人ずつ前衛と後衛に分かれる。そして、前は戦士などの職業の者が、後ろは魔法使いなどが適しているのだ

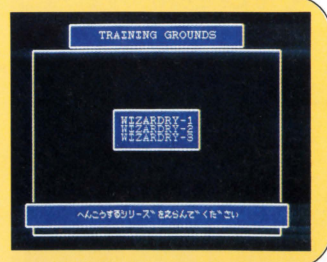
## そして、それぞれの大冒険が始まる

ゲームの目的、それは確かにシナリオクリアにある。しかし、ＷＩＺはプレイヤーによってその目的が変わってくるのである。たくましいキャラを育てていくのもよし、究極のアイテムを探究するもよし、戦闘を楽しんでもよし…。さまざまな楽しみをプレイヤーの視点で見いだせる、それがＷＩＺの最大の特徴なのだ。

目的を自分で見つける、という自由性がＷＩＺの大きな魅力なのだ！

### 『WIZARDRYⅢ』移植決定!?

今回のＷＩＺは、ボタン一発で簡単にキャラの転送先を選べるのだが、なんとその転送先に『ＷＩＺＡＲＤＲＹⅢ』の名前が!!　これをナグザットに問い合わせると、「いつになるかわからないが発売する予定です」との話であった。

# ライトスタッフ

リアルに動くキャラを操り魔獣フィーンドを狩るアクション

# フィーンドハンター

CD
スーパーCD-ROM²専用
4月中旬発売予定
7800円(税別)
アクション
バックアップメモリ
90%(1月18日現在)

パソコンゲーム『アルシャーク』のスタッフが開発に当たった『フィーンドハンター』。アクションとビジュアルストーリーの2つの大きな特徴にスポットを当て紹介していく。

## なめらかに動くキャラを駆使するニュータイプのアクションゲーム!!

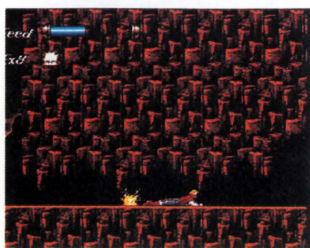
豊富なアクションのパターンを持つキャラを操り、フィールド、ダンジョンに仕掛けられたトラップを突破、出現するモンスターと戦うアクション。美しいグラフィックのビジュアルシーンで展開する、緻密な世界観を持ったストーリー。2つの要素が絡み合い、独自のゲーム性を持っているのがこの『フィーンドハンター』だ。

さまざまな動きが可能なキャラを操り、フィールドを進んでいくのだ

### 迷路のようなフィールドのトラップを越えて進む!

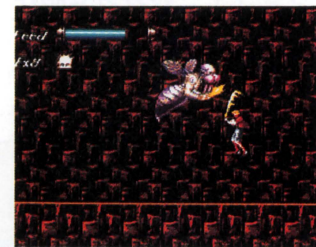
フィールドはそれ自体が迷路のような構造になっている。さまざまな動きが可能なキャラを駆使して崖をよじ登り、谷を飛び越え、ダンジョンをくぐり抜け、先へ進むのだ。高いところから落ちるとキャラが死んでゲームオーバー。『プリンス・オブ・ペルシャ』に似たシステムと言えるだろう。

フィールドはまさにダンジョン。結構、考えさせられたりするのだ

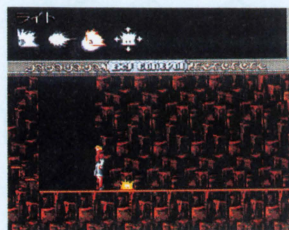
落ちるところまで落ちていきます

こんな場所もある。いわゆる一つのホフクゼンシンってやつですかぁ

### 敵との戦闘は1対1の対戦型

フィールドを移動していると、敵モンスターと遭遇、戦闘となる。主人公フィードの持つ武器は、精神力が具現した剣、サイコブレード。豊富なアクションパターンは、戦闘時にも生かされており、上、下段斬り、ジャンプ斬り、回転斬りなどの攻撃が可能だ。全5面で構成された各ステージの最後はボスキャラとの戦いとなっている。

モンスターが破裂! 妙にリアル

ジャンプ斬り。他にも技は豊富だ

### オプションの機能も充実"エクシーコマンド"

フィードの相棒となる光態フィーンドのエクシーは、オプションとしての機能を持っている。オートで行動するようになっているが、行動パターンを選択することにより、ゲームを進める上で重要な働きをさせることができる。コマンドは通常時と戦闘時で違っている。

エクシーの通常コマンドは4種

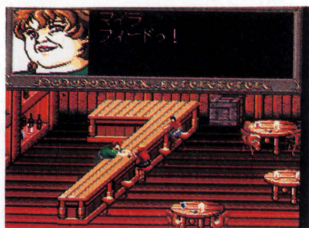
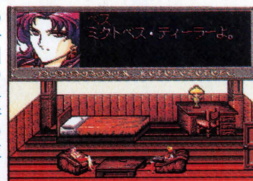
戦闘では攻撃、防御を選択する

## 冒険の出発点“サムサの町”

ゲームはサムサの町からスタートする。フィーンド狩りを依頼されたフィードがやってきた町の酒場には、恋人のフレアが彼を待っていた。町のホテルでは、今回の事件の依頼人ミクトベス・ティーラーも…。

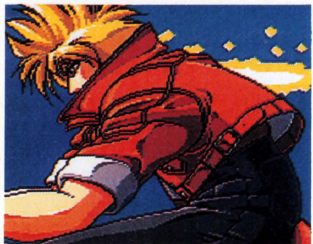
この酒場からゲームはスタート

出迎える酒場の女主人マイラ

今回の事件の依頼人、ミクトベス

アイテムを買える店

サムサの町での準備を終えたら敵の待つフィールドへ出発！

# 異世界オルタニアを舞台に美しいビジュアルで展開するストーリー

ゲームストーリーの舞台となるのは異世界「オルタニア」。『アルシャーク』を手掛けたゲームデザイナー、飯淳氏により、きめ細かく設定された世界観をベースに物語は展開する。都ルスカを中心に繁栄するこの地に突如現れ、人々を戦慄させた魔獣フィーンド。その発生をめぐる巨大な謎に主人公フィード・スラスターが挑む！

荒野を馬に乗り、疾走するフィード。光っているのが相棒のエクシー

美しい女性がフィードの周囲には集まる。なぜ、どうして、WHY？

## 木村明広デザインによる個性的なキャラ

グラフィックデザインは、パソコンゲーム『アルシャーク』『エメラルド・ドラゴン』などで知られる木村明広氏。このゲームでも個性溢れるキャラクタを生み出している。主人公フィードもさることながら、彼を取り巻く女性たちが、それぞれ美しく魅力的だ。ここに紹介する以外にもさまざまなキャラが登場、物語を飾っている。

### フィード・スラスター

物語の主人公。オルタニアでも1、2を争うフィーンドハンター（賞金稼ぎ）。光態フィーンドのエクシーが相棒。ミクトベスより事件の依頼を受け調査を進めるうちに、フィーンドの発生をめぐる巨大な謎に挑むことに…。倒したフィーンドの数も多いが、口説いた女性はそれ以上…？

ゲームの主人公フィード

見つめる瞳には何が写るのか

### フィードに関わる女性たち

フィードの行く先にはさまざまな女性が登場し、彼に関わってくる。ここではその一部を紹介しよう。この他にも、物語が進むにつれて、重要な人物が登場する。

フィードと行きずりの一夜を共に

フィードの恋人、美しいフレア

なんとフィーンドの女性も登場する！フィードと対決するシーナ

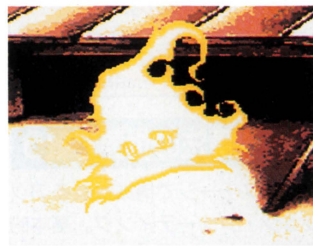
オープニングに登場するエミリー

## 魔獣発生の謎を解く壮大なストーリー

事の起こりは57年前。辺境の村ライラに起きた、40人を超える村人の惨殺事件により、フィーンドの存在が明らかになったのである。謎の生物フィーンドの秘密は、遠い過去に発達していた生体改造の技術フォージにある。その技は、すでに失われたはずなのだが…。

これが魔獣フィーンド。人間の言葉を話すし、結構お間抜けな奴も…

フィードの相棒。光態フィーンドのエクシー。人間の言葉は話せない

Maker Land

# マイクロキャビン

ここまひキャラが大暴れ

## フレイ

パソコン版からの移植。『サークⅠ・Ⅱ』の主人公であるラトクに恋する少女、フレイを操るアクションゲームだ。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アクション
コンティニュー・バックアップメモリ
60%（1月18日現在）

### SHOT&JUMPでフレイが大冒険！

プレイヤーは魔法戦士見習いのフレイとなり、魔法を武器に戦っていくアクションゲーム。アクションステージとイベントシーンで構成されており、アクションステージではショットとジャンプを駆使し、モンスターを撃退。イベントシーンでは町や村で、愛しのラトクの悪いウワサを解消していくのだ。

↑『サーク』のアクション要素を強めたような感じだ

↑ステージ1の中ボス。ザブンと現れドブ～ンと沈む

### マジックアイテムを駆使

フレイの武器はロッド（魔法の杖）と巻物の2種類。ロッドは数種類あり、それぞれ威力や効力が異なる。また、ため撃ちすることによって強力なフォースショットを放つことも可能だ。巻物はいわゆる魔法にあたり、攻撃魔法など数種類ある。町のお店で買うこともでき、高価なものほど強力。数に限りがあるので有効に使おう。

↑ロッドによる攻撃。雷のようなショットなのだ

↑ロッドや巻物を選択するときのウィンドウ画面

### キャラデザインはここまひ

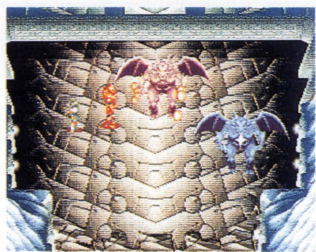
パソコン版ではイメージイラストのみ手がけていたここまひ氏が、PCエンジン版ではゲーム中のビジュアル関係の原画も担当。あの独特のタッチのカワイイキャラがアニメするのが、今から楽しみ！

↑フレイの微妙に揺れ動く乙女心の描写に期待♡

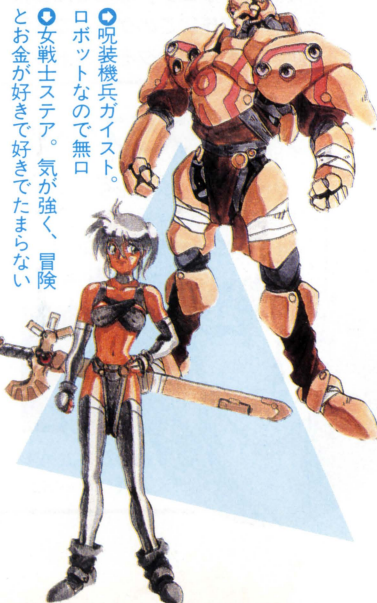
## ミスティック・フォーミュラ

CD スーパーCD-ROM²専用
5月上旬発売予定
価格未定
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応（最大2人）
50%（1月18日現在）

### 機械と魔法の世界で戦う

全9ステージで構成されるアクション・シューティング。基本的には縦スクロールで、プレイヤーの動きに合わせて画面が任意にスクロールする。ステージ間にはビジュアルシーンが挿入され、ストーリーが進行する。プレイヤーキャラは攻撃方法やパワーアップが異なる4タイプの中から選択、好みに応じたキャラを使って戦う。

↑キャラ選択が大きなポイント。2人同時プレイができるのがウレシイ

↑各ステージの最後には巨大なボスが待っている。コイツは魔法使い？

また、白熱の2人同時プレイも可能だ。戦いの舞台は、機械（ロボットなどのメカニック的なもの）と魔法（いわゆるファンタジー）とが入り交じった世界で、独特の世界観を持っている。

↑呪装機兵ガイスト。ロボットなので無口

↑女戦士ステア。気が強く、冒険とお金が好きで好きでたまらない

# READER'S LAND

読者の読者による
読者のための大放
言パラダイス！

ルン、まどかです♡　バレンタインデーですね。年に1度、女のコからの告・白・タ〜イム!!　というワケで、いつも応援してくれているみんなに愛を込めて、今月は増ページだよん（本物のチョコじゃなくてゴメンね♡）。では、愛と幸せに満ちた（!?）リーダーズランドへようこそ！　（今年こそ本命チョコを♡まどか）

## 評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'92年12月25日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト全445本中の順位を示します）

### ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

ハドソン
'92年12月23日発売　7200円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | | |
|---|---|---|---|
| 総合 | 25.778⑥ | | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | |
| 4.568⑮ | 4.438⑫ | 4.178⑭ | |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 4.308⑧ | 4.328⑲ | 3.958㊷ | |

#### 素晴らしい！

ビジュアルはきれいだし、マップも地底へと広くなって、そのうえ感動のシナリオ。前作よりもすべてがパワーアップしているのだ。ただ、たったひとつ不満だった点は、一章に入ったら敵が強い！　自分のレベルが低すぎてほとんどダメージを与えられない。まぁ、それは僕自身のせいだが、序章がすげぇ簡単だっただけに悲しかった。それを除けば最高!!　（鹿児島県／田渕次郎クン）

サクサク進んじゃうときって、逆にレベル上げが面倒で、先に早く行きたくなっちゃうんだよね。その気持ちはわかるな（短気でRPG不向きなまどか）。

#### どこがドラスレだ！

がっかりだ。ビジュアルもパソコンに比べると幼稚だし、一章の強制イベントもつまらない。魔法がカプセル式になっているのでボスでは有効に使えない。結局レスとサイレスしか使わなかった。最終章だと魔法の効かない敵も出てくるので、そのほうが楽だス。途中からオートバトルのみでクリアした。アトラスとほかのキャラのレベルは10以上離れていたね。つまり、ランドーやフローラは弾よけ。それと、ドラゴンが一匹も出てこない（シンディは例外）のはなぜだ!?　ドラゴンスレイヤーはないし、どこが『ドラゴンスレイヤー』なのだ!?（静岡県／天照クン）

「弾よけ」だなんて、フローラとランドーがかわいそう。RPGの世界にまどかが生まれてたら（そんなコト考えるかぁ!?）、コイツは使えないとか言われて、きっと弾よけにされるんじゃないかと思うと（涙）。編集部での自分の姿を重ねてたりして…？

#### ビジュアルが最高

最初にオープニングを見てぶったまげた。動きが本当にスムーズだし、グラフィックはきれいだし。前作よりもパワーアップしててマルッ！　（福岡県／獣神らいがぁクン）

本当にきれいだったね。オープニングのビジュアルはまどかも観たよ（⇦自慢）。

#### 前作と同じ…

システム的には前作と同じ。変わったと言えばMPがカプセルになったこと。カプセルは何もしなくても回復するから、ダンジョンでも惜しみなく呪文が使えていい。ゲーム的にはオリジナルのビジュアルも入り、前作よりおもしろい。ただ、BGMは前作のほうが良かったんじゃないかと思った。個人的には中ボスの音楽が好き。スライムとのバトルのときの音楽も「戦闘」という感じがしなくていい。前作をやった人も、やってない人もプレイする価値はあるぞ!!（新潟県／ホリンキーJr.クン）

MPが自然に回復していくあのシステムは重宝だという意見はとても多いみたい。

童顔なのだよ

▲埼玉県／まつばけいサン

●前作のセリオスもそうだけど、親子そろって年齢より若く見える（笑）。しかも、小さいころのセリオスとアトラスはそっくり！　趣味まで一緒だもんなあ。道にアトラスが落ちてても（何て言い草！）、すぐセリオスの子供だってわかるね、こりゃ

とってもボケキャラなんだ

●白PCエンジンがついにぶっ壊れてしまい、DUOを購入した。愛着のある白PCエンジンを捨てるのは忍びなかったが、深夜、意を決して不燃物のゴミ捨場に捨てに行った。すると、そこには見たことがある物体が捨ててあった。それは何と、スーパーグラフィックスだった…。不燃物ゴミに混じって、ポツンと置いて（捨てて）あったスーパーグラフィックスからは、哀愁が漂っていた…。つい拾い上げて、家に持って帰ってしまったボクは、やっぱりボケキャラだろうか…。（岩手県／ローレンクン）

# 今月のゲーム評テーマ編

## サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3 AYA

データウエスト
'92年11月20日発売　7600円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | |
|---|---|---|
| 総合 | 20.564㉗① | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 3.622㉕② | 3.396㉕⑦ | 3.113㉜④ |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.226㉝⑦ | 3.377㉚⑨ | 3.830㊻ |

### 全体的に薄い感じ

家庭用ゲーム機で初のエッチシーンだけが売りの『〜AYA』。少なくとも自分ではそうとしか考えられなかった。音楽は貧弱だし、絵も脱けた色で上手いんだろうけど、ちと手抜きって感じ。んで、切り札のDAPSだけど、一言「なにこれ!?」。一体どこでDAPSを使っているのかわからなかった。登場人物は全員鼻づまりだし…。全体的に薄っぺらな感じで損した気分。それと、部分的に常用漢字を使用しているけど、これはやめてほしかった。これは小説ではなくゲームなんだから。でもこのゲーム、Huカードでも良かったのでは…？　(高知県／泉八雲クン)

**ひらがなが好きな人もいるんだよ。まどかはひらがなだらけだと「ファミコンじゃないんだから!!」と、ムッとしちゃうけどなあ…。人それぞれネ。とはいえ、まどかも漢字を書くほうはダメだったりするけど…(わがまま)。**

### ぜひ、続編移植を!

これはいい。『SNATCHER』ばかり雑誌にとりあげられていたが、これもおもしろいじゃないか。DAPSでアニメーションがスムーズに動くのはやっぱりいいよ。雑誌のゲーム評では「ただ動くだけ」みたいな言われかたもされていたが、ただでさえコマンド選択する固定的な画面が多くなりがちなアドベンチャーでは、動くというだけで退屈さが少しは解消される。シリーズというからには続編を移植してほしい。探偵モノとは一味違って、アドベンチャーの題材としても最高だと思う。とにかくラストシーンが盛り上がる／
(北海道／AVGファンクン)

**サイコホラーという設定がいいよね(まどかは大好きなのだ)。ところでクリアしたあとにしばらくそのまま置いておいた？　まどかはギョッとしちゃったよ(これ以上はヒ・ミ・ツ♡)。**

### ゾクゾクします

これは良かったですよ。第一にタイトルが長くて言いづらい(笑)。内容は、雰囲気のあるアドベンチャーで落ちついた色使いが良い。いつも不安な感じがつきまとっていてゾクゾクします。また、DAPSというのが結構、絵が動くのです。動きすぎると、CD-ROM²ソフトの場合ストーリーが変に短かったりで困りものですが、これはバランスが取れていました。まずい所は謎解きに因果関係が薄く、片っ端からコマンドを選ぶ必要もあり、移動が面倒。勝手に進むセリフも僕を苦しめました。しかしそこがアドベンチャーでは、イイ味なのでした。データウエストさんにはこれからもがんばってほしいです。　(福岡県／かつ吉クン)

**謎のままで終わる部分があると知らなかったまどかも、これには苦しめられたわ。**

### 雑なグラフィック

渋いムードの作品。ストーリーも絵柄も独特だけに好き嫌いがわかれるのでは。ちなみに好きです。DAPSは第1作目なんだし、こんなもんかなあ。それでも、アクセスタイムを感じさせないのはさすが。ただ、

## スーパーシュヴァルツシルト2

工画堂スタジオ
'92年12月4日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | |
|---|---|---|
| 総合 | 24.891⑯ | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.569⑭ | 4.369⑯ | 3.938㉛ |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.846⑦⑦ | 4.123㊸ | 4.046㉙ |

### 超サイコー!

「スーパーシュヴァルツシルト」は最高。そして「〜2」は超最高／前作をやって感動し、「こりゃ『〜2』を買うしかない／」とずっと思っていた。やってみたら、こりゃまたすさまじい。ケチのつけようがない。とくにストーリーとビジュアルのレベルアップはハンパじゃない(音楽は前作のほうが良かった)。やったことのない人は、今すぐ前作と抱き合わせ(笑)で買うしかない。

それと「〜2」になったらイキナリ女性キャラが増えた。おまけにみんな美人ぞろい(僕はエミリア派)。前作では不評だった戦闘も改善されて、より自由度が高くなったのもいい。普通、続編ものというと、ただ単にネームバリューを利用したクソゲーが多いが、この「〜2」は幸いそうはならなかったのもエライ。

「〜2」の欠点は1つだけ。「声優が前作から変わってない//」(笑)。工画堂スタジオ恐るべし／　こうなったら「〜3」を作るしかない。
(埼玉県／佐藤千行クン)

**編集部でも「グラフィックが超キレイ」とみんなが絶賛／　美少女ソフトぎらいの編集部員S君も「エミリアはいい…」とポツリとつぶやいたとか。ちなみに、まどかはロングヘアがキレイなキャシーのファン。また髪をのばそうかなあ…と思ったりして♡**

### すごいビジュアル!

とにかく、もうビックリ／　ゲームを立ち上げたら、始まったオープニングビジュアルのキレイなこと。それに長い／　やっとオープニングが終わったかと思ったら、そのまま最初のエピソードに突入。結局15分ぐらいはあったんじゃないだろうか。しかも、頭に1回読み込んだだけで…。こんなすごいゲームがあるなんて／　工画堂さん、ありがとう。ボクは一生ついていきます(笑)。
(神奈川県／本物の偽りの愛クン)

**「1回データを読んだだけで、これだけ長いビジュアルを見せるのはスゴイ技術」とハードに詳しい編集部員N君。**

### 戦闘がイヤだ

相変わらずのド迫力アニメーションには感動／　期待を裏切らない出来だった…のはオープニングビジュアルが終わるまでの間だけだった。僕はあの戦闘がイヤだ。単なるシミュレーションゲームとしてなら大幅にパワーアップしているが、そこはあくまでシナリオシミュレーション。下手に複雑にされるよりは、シンプルな前作の戦闘システムのほうが良かったと思う。せっかくビジュアルシーンがキレイになったのに、そこまでたどりつく苦労を考えると…。その点が少し不満でした。
(宮城県／著敏式波平分布図クン)

**「戦闘はたしかに複雑になっているが、今何をすればいいのかちゃんとわかるようになってるから、あとは迷わず戦うだけ」とは記事担当者M君。まどかもあまり頭を使うゲームは苦手だけど、少し苦労するくらいのほうが達成感があっていいんじゃないかな。**

**○複雑になった戦闘システムについては賛否両論。でも、それだけ普段はシミュレーションをやらない人もプレイしているということかな。今月の法廷倶楽部と併せて読むと、なかなか興味深いものがあるヨ**

**SLGはSFだ!**

SUPER Schwarzshild2

☆1に引き続き シブイ(?)ストーリー と きれいなグラフィック が良い! しかし、戦闘が複雑になって時間がかかる そのために ストーリーを楽しむことがあまりできなくなっている。1つの星に敵艦隊なんかが攻めて来たらもういやだ!って感じ。惑星でいろいろできるようになったのも あまり好きじゃない… SLGやりなれてる人ならいいけど…難易度も高いし…(かんたんにしてもけっこう手こずる) まぁ ゆっくり 腰をすえてするゲームとしては最高ですね…
by SLGはSFだ!の ATUSHI.

▲福島県／ATUSHIクン

フラグ立てに終始するアドベンチャー部分と、妙に雑なグラフィックは少しつらい。DAPS次作に期待。
（宮崎県／TOUTETUクン）

**FM-TOWNS版と比べるのは酷だけど、グラフィックが雑という意見は多い。**

## 期待の新システムは

単刀直入に言ってしまえば、100点満点中30点のゲームだ。ほめる箇所が見つからないのだからしかたがない。シナリオ、ビジュアル、サウンド、操作性のいずれも落第点だ。悪かった部分を指摘してみる。これから購入を考えている人は必読。

①サイコアナリストの設定にムリがある。②ゲームをクリアしても伏線が解決されない。あの怪しげな駅員はなんだったの？　③展開が強引。④ファミコン並みの最低なサウンド。⑤銃器・心理学の知識が欠けている。⑥これがDAPSか？　醜すぎる。

以上、ゲームの素材（原案）は悪くないのだが、味付けがヘタクソすぎたというのが本音。サイコアナリスト（精神探索者）が主人公という、昨今では珍しいハードボイルド的な設定でありながら、ストーリーは作り手側の自己満足に終わっている（初搭載のシステムに期待して買った私…）。（大阪府／都甲竜司クン）

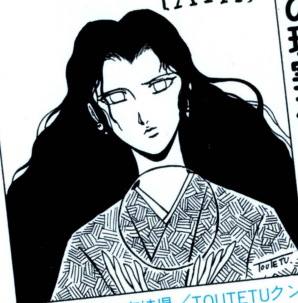
**「DAPSって、アニメ、セリフ、BGM、効果音を完全平行連続再生させることに意義のある、フル動画システムのこと。だから、とくに目立つものではないのだよ」と弁護しているのは記事担当の編集部員T君でした。**

## 問題はPCM音源

アドベンチャー好きの私がイチオシなのがこのシリーズ。本家のFM-TOWNS版を持っていますが、それでも『～AYA』を買ってしまいました。まず、グラフィックは、本家と比べなければ雰囲気も壊れていないし、それなりの味がある。売りのDAPSも大差がない。ストーリーも同じく良い。しかし音／　問題は音である。PCエンジンは以前からPCM音源に難ありと言われていましたが、ひどすぎ。まるで無線機か糸電話を通したような声。これでメチャクチャ損していると思う。FM-TOWNS版並みは無理としても、せめて平均ラインはほしかったなあ。次はシリーズ2作目の『メモリーズ』の移植を希望／
（千葉県／AYAサン）

**音に関しては、まどかも不満。ストーリーが怪しげで味を出しているだけに残念。**

**◆2枚も送ってくれてありがとう♡もう1枚のほうがいっぱいゲーム評を書いてあったけど、掲載時は縮小されて字が読めないと思って…。ゲーム評のイラストは注意してネ♡**

## 悪夢以上の現実なのか

▲宮崎県／TOUTETUクン

---

## ボンバーマン'93

ハドソン
'92年12月11日発売　6500円（税別）
Huカード

| 読者評価 | | | |
|---|---|---|---|
| 総合 | 24.724㉑ | | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | |
| 4.422㊳ | 3.551⑯ | 4.110⑲ | |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 4.253⑪ | 4.551④ | 3.837㉑ | |

## COMが強過ぎ！

期待していたわりにはイマイチだった。ノーマルゲームは音楽、グラフィックともにバツグンに良かったけど、ゲーム内容は（前作ほどではないが）ちょっと単調な感じ。何よりも問題なのが、ラストボスの黒ボン。あれは強いぞ、強過ぎるぞ／ほかのどの面とも比較にならないぐらいに強い。もしかして、調整不足なの？　それはさておき、1人でもCOM相手に遊べるようになったバトルゲーム。こちらのほうも、やっぱりCOMが強すぎ。ドクロを取ってはビョーキをうつしに来るわ、ワープしまくるわ、勝手に自爆して巻き込むわ、もう大変。とくにヒドイのが、ハイスピードになったCOM。あんなチョー速いフットワークについていける奴は人間じゃない／　結論を言うと、人間味がなくて1人では楽しめない。最低でも人間が2人は欲しいところだ。色々書いてしまったが、このゲームを完全否定はしていない。独特の面白さがあって良いと思う。次回作はCD-ROM²で出して、音楽的にも、ストーリー的にも、グレードアップすることを期待したい。　（東京都／何が何だかわからないクン）

**黒ボンに会えるなんてスゴいじゃない？　まどかなんて、3面のボスにイジメられて、あえなくダウンよ～。でも、面クリアしたあとのボンバーマンの絵がかわいかったので許す(笑)。**

## バトルが熱い！

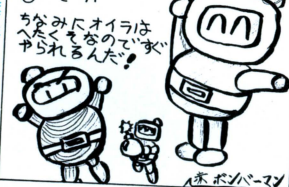
サイコーだ／　私の下宿は学校の近くにあるものだから、早く授業が終わったときなんか、友だちが誰ともなく「よし『ボンバーマン』やろうぜ／」と言いだす始末。みんなで楽しめるバトルゲームは非常にウケがいいのだ。細かい点を挙げれば、複雑化したマップは好き嫌いが分かれるところだろう。でも少ないステージ数だと飽きやすいから、これはこれでいいのでは。欲を言えば、自分で面を作れるステージエディットモードがあれば、もっとおもしろかったと思う。多人数プレイが可能な人は、ぜひこのゲームを買ったほうがいいと思う。私は旧マルチタップを持っているけど、このゲームのためにコードレスパッドが欲しくなってきたぞ／（千葉県／縄田雅雄クン）

**バトルゲームは性格が出る、とは某編集部員。負けてばかりのまどかは優しすぎるのね、きっと。オホホホ(虚しい…)。**

## COMはヒドイ

バトルゲームのコンピュータ対戦はせこい／　COMのうちの1人に病気をうつされ、自分のキャラが思うように攻撃できないうちに、COMたちに挟み撃ちされて殺されてしまう。せめてコンピュータのレベルを設定できるとか、コンピュータの誰かと同盟を結べるようにしてほしかった。（大阪府／ござえもんクン）

**COMの狙い撃ちはホントにヒドイよね！　パワーアップしたビョーキ（!?）には賛否両論です。ビョーキがバトルゲームの難易度を上げたって感じ!?**

**◆楽しそうに爆弾を手にするボンバーマンたちがカワイイ。上手下手にかかわらず、誰でも熱くなれる爆弾バトル。赤ボンバーマンクンと同じで、まどかもバトルゲームでは負けてばかり。でも負けても負けても、またやりたくなるよねー。これってほとんど中毒症状!?**

## 熱くなれるぞ

▶千葉県／赤ボンバーマンクン

●友人A（仮名）が友人M（仮名）の電子手帳に「お嬢様研究について」を書こうと思って「おじょうさま」と打ち込んで変換キーを押した。すると、なんと「リューディア」と出てきた。私辞書にこんなものを登録するとは…（千葉県／三輪裕仁くん）●①「超兄貴」にあの雑誌「さぶ」がからんでいることを知って、ふらり心を揺れ動かされた僕。②カツ丼のカツを最後に食べようと思ったら、お腹がいっぱいになって食べられなかった。（福島県／桜桃太郎クン）

# 今月のゲーム続評

読者評価の総合部門で第2位（1位は『天外魔境II～』）。ゲーム評もやっぱり多い！　そういうワケで続評です。

## SNATCHER

コナミ
'92年10月23日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | | |
|---|---|---|---|
| | 総合 | 27.663② | |
| | キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| | 4.720⑤ | 4.747① | 4.405④ |
| | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| | 4.450④ | 4.810① | 4.531② |

### ゲームの目的は…？

すごすぎる！　何たって内容が硬派&サイバー&スリル&ギャグ&…（いつまで続く？）ときたもんだ。シナリオもいいし、何たってよくしゃべる(とくにACT．3)。グラフィックや音もバツグンで、僕にとっては感動超大作。PCエンジンのアドベンチャーの中では最高だと思う。現在一度クリアし、2回目をやっているが、深く突っ込むほどシナリオが展開し、ついのめり込んでしまう。おかげで街中でスナッチャー（？）に遇うわ、市民を大虐殺して遊ぶわ（ゲームの目的が…）で、余計なことばかりして遊んでいる。最後に、続編は出るのかな？　気になる…。
（北海道／こんにちはクン）

**何やってるんでしょね、この人は。でも、脱線していると知りつつハマってしまう快感(!?)には勝てないよね(笑)。**

### 完璧にしてほしい

コナミ初のCD作品とは思えない。作りが丁寧だし、雰囲気を大切にする余裕さえ感じられた。でも、それはACT．2まで。肝心のクライマックスは頻繁なアクセスでぶち壊しにされてしまった。CD-ROM²処女作ということを考慮すれば、上出来なのは確か。だけど僕は、これだけは完璧な作品にしてほしかった。悔しい…。（秋田県／佐藤英徳クン）

**ACT．3のアクセスに対する不満の声は多い。好きな作品だけに、出来がいいだけに、完璧を求めてしまうかな？**

### ドキドキの戦闘

ハンパじゃねえよ！　何といってもあの戦闘の緊張感。「スナッチャーが出てきそう」と感じた途端、もうドキドキして指がぶるぶる震えちゃってんだもん。戦闘が終わったら汗をかいていた、なんてことも…。だけど、あのACT．3！　ビジュアルばかりで「何これ？」って感じだよ。もうちょっと推理とか戦闘を入れてほしかった。それに、最後は読み込みが多すぎる！　ゲーム全体は、すっげえおもしろかったけどね。
（神奈川県／将来の大蔵大臣クン）

**あの戦闘は、思わず「ひぃ～っ!!」って感じ。アドベンチャーでこれほど緊張感のある作品はないと、まどかも思う。**

### 憎い演出！

泣いた！　感動した！　やりだしたら止まらない性格の私は、休憩なしで解いてしまった（約5時間45分)。残念なのはブラスターの操作性が悪かったこと。できればテンキーを付属してほしかった。でも、そのほかは最高。とくにアルタミラのうどん屋のおやじが、映画『ブレードランナー』と同じセリフを言う演出は憎い!!　（群馬県／CAFEクン）

**つい映画を観なおしちゃったよん。ハリソン・フォードが若い、若い！（ゲームと関係ないですね、スミマセン…）**

### 悔やまれるラスト

あそこまで話を盛り上げておいてラストのラストで見事に腰くだけ。「さあ、すべての謎が明らかになるぞ」と期待させながら、じいさんの告白を延々と30分以上聞かせるというのはないんじゃない？　確かに謎は解明されたが、プレイヤーが望んでいたのは「黒幕による種明かし」ではなく「ギリアン自身による謎解きと記憶回復」だ。何か安直な手法に逃げられたという印象が否めず、不満を禁じえない。緻密な設定に裏付けられた世界観、一本道ながら寄り道がかなり許されるシナリオ、よくあるアニメ絵とは一線を画したグラフィック。どれもこの作品が一流であることを証明している。それだけに「これなら完結させないほうが良かった」と思えたラストが悔やまれる。（千葉県／友引町の住人クン）

**パソコン版では謎だった部分が明らかになったけど、延々の告白。確かに「追加した」という安易な感じはするかも。**

▲埼玉県／ヤスッ!クン

**⇨ランダムのファンが多くて、主役がともするとかすんでしまうんだけど(気のせい？)、ギリアンって結構、ひょうきんなところもあって、まどかは好きだなあ♡　で、この早坂さん（まどかは会ったコトがあるんだよん⇦ちょっと自慢）のイラストは…似てなくはないかもしれないけど…。うーん、これ以上はノーコメントです！**

▲神奈川県／ほくりがし(I LOVEまどか)クン

**⇨この人もランダムのファンですね。塩沢兼人さんの声はまさにハマリ役。渋くて、超カッコイイの！　それに、最後のドンデン返しはビックリ（まどかは涙ボロボロ～)。パソコン版と比べてゲーム内容は大差ないけど、なんたってPCエンジンはしゃべるもんね。その分、感情移入も激しかったなあ**

▶北海道／カー芸名クン

**⇨これはパイロット版が出たときに送ってくれたイラスト。もちろん本編もプレイしていることでしょう。このゲームでサイバーパンクのファンになった人も多いんじゃないかなあ？　そんな人は、ぜひ映画『ターミネーター』『ブレードランナー』などをオススメします（映画オタクまどかのお願い♡）**

●Y子は彼氏ができるたび、クリスマスやバレンタインデーに向けてセーターを編み始めるが、いつも完成する前に別れてしまう。だから、部屋には編みかけのセーターが袋にいっぱい。「Y子は何だって長続きしないんだから…」と私もちょっとお説教じみたことを言ったりするが、彼女も「私だって一度は完成させてみたいわよ」…まあ、しょうがないか。ところが昨年の秋は開き直ったのか「いつも渡す人を決めて編むからいけないのよ。別れたら編みたくなくなるじゃない？　だから私

（次のページに続く）

## 超時空要塞マクロス 永遠のラブソング

日本コンピュータシステム
'92年12月4日発売　7400円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | | |
|---|---|---|---|
| 総　合 | 24.324(32) | | |
| キャラクタ | 音　楽 | 買い得 | |
| 4.409(39) | 4.311(22) | 3.786(68) | |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.819(87) | 4.163(34) | 3.836(73) | |

### ファンにはオススメ!!

もう最高だった。とくに最後にリン・ミンメイの唄『愛・おぼえていますか』が流れるところなんかは超感動ものだ。シミュレーションとしては難易度は手ごろだし、マクロス独自の雰囲気も壊していない。ストーリーも良い。また、チェンジできる最後の機体のひとつ「モンスター」は超強くてカッコええ／
（愛知県／聖飢魔IIクン）

**「'84年に公開された劇場版は感動した」とは編集部員A君。この作品はその続編とも言える。前作の世界観がそのまま伝わってくるからウレシイね♡**

### システムが良ければ…

マクロスの悪い点は、ひとつのミッションでレベルが2～3上がるとクラスチェンジをしない場合があること。おかげでロットはVF4、グレイはアタックVのままで最後まで行ってしまった。あと、マリアがしゃべらないし、登場するのが遅い。マリアファンのオレとしては残念。

良い点では、ミッション28のBGMで『愛・おぼえていますか』が流れたこと。すっげえ感動した。
（兵庫県／メサイヤ大好き）

**システムに細かい不満があるにせよ、ストーリーや音楽などは高い評価。とくにラストの歌は、みんなホメまくり／**

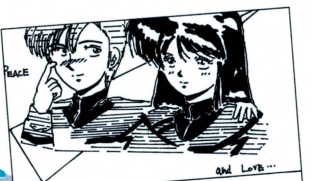
### 楽しんだ勝ち!!

メサイヤのシミュレーションにしては珍しく、パイロットが脱出可能なのでそれほど難しくはない。もはやお家芸ともなった敵味方の援軍や音楽の切替えなど演出もおもしろい。また、個性あふれるキャラクタたちのセリフや、洗練されたメカ設定など「楽しんだもの勝ち//」と呼べる1本だね。なお、クラス（機体）チェンジはステージクリアの経験値でレベルアップするように心がけておけば、意外にスムーズにいくと思う（ロットやマリアはとくにそうだ。レベル12とレベル14のときぐらいかな?）。
（福岡県／田嶋充クン）

**ストーリーや音楽はかなり高い評価を受けているね。「シミュレーション自体のゲーム性もおもしろいし、メカの種類が豊富にあるのがうれしい」とは編集部員A君。ちなみに、まどかが好きなのは「バルキリー」なのだ♡**

### エンディングで許す

音楽、ビジュアル、ストーリーとどれをとっても素晴らしい。強いて不満を言えば、敵の思考時間が長いことかな。それと、レベルが20以上は上がらないし、速攻で目的達成すると現れるはずのNPCが出てこないのに、出てきたようになることも残念。それでも素晴らしいと言ってしまうのは、28面とエンディング曲『愛・おぼえていますか』が超感動したからだ//（熊本県／ダークソーサラーこと黒の導士バグナードクン）

**「劇場版と同じように戦闘のBGMとして流れるから、映画のシーンを回想してしまうんだよなぁ」と、しみじみ言う編集部員N君（思い出があるのね、とおせっかいな想像をするまどか）。**

**◯ミスティーと隼人の偶然の出会い。敵同士ということも知らず、お互い好きになっていくシーン、そして、戦場で知ってしまう相手の素性…。それでも、最後にミスティーを救いに行く場面…涙なしでは語れないよね（運命の出会いを信じたい♡まどか）**

超時空要塞マクロス － 永遠のラブソング－
■良かった！ メサイヤさんのSLGは本当に良い！
マクロスFANのATUSHIにとってはもう最高!!
特にミンメイアタックが… ストーリー展開が早く
強引でビジュアルシーンがあまり意味がないような
気がするが… ゲーム内容はGood!!
マリアとロットが出てくるあたり続編って感じがして
良い！さらに続編を待つ！
by. 劇場版が好きな ATUSHI.

▲福島県／ATUSHIクン

## NEW 新作ゲーム速評

**先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。**

**ブライII　闇皇帝の逆襲**
●戦闘が長い。敵がなかなか死なない。（福岡県／Tクン）
●意外な事実に驚かされた。（愛知県／Dクン）
●ハヤテをますます好きになってしまったよー。（東京都／Mサン）
●ビジュアルは良いが、ゲームとしては単調。（愛知県／Iクン）

**サークI・II**
●バランス、演出ともにボロボロだよ。（大阪府／Mクン）
●最初のほうの落とし穴にはマイッタ／（大阪府／Tクン）
●適当に作ったゲームですか？（山口県／Kクン）
●最後のボスは2、3秒で倒してしまった。（埼玉県／Kクン）
●誰にでも遊べる、非常に良質なRPG。（佐賀県／Kクン）
●ほとんど欠点というものがない。（埼玉県／Tクン）

**グラディウスII　ゴーファーの野望**
●クリスタルステージはすごくちらつく。（島根県／Kクン）
●ゲーセンではやったことがないが、こういうモノなのか?（神奈川県／Sクン）
●チラつきがほとんど起きないというのは立派／（鳥取県／Hクン）
●最高の出来だ／　文句のつけようがない。（長野県／Hクン）
●自機がファミコンサイズ(デブ)だったのにはガックリ。（長野県／Nクン）
●サウンドがアーケードそのままというのはうれしい限り。（京都府／Hクン）

**超兄貴**
●強烈なインパクトに、友人の弟は泣いてしまった。（富山県／Yクン）
●気持ち悪すぎ。（広島県／Mクン）
●ワンパターン化のシューティングに喝を入れる良質作品。（兵庫県／Hクン）
●頭がおかしくなりそう、エヘヘ。（東京都／Tクン）
●生理的に受けつけない。大キライだ／（新潟県／Kクン）
●男のテノールが歌うBGMに洗脳されそう。（神奈川県／Sクン）
●とうとう出てしまったか…。（青森県／Yクン）

**宇宙戦艦ヤマト**
●セーブポイントが少なく、コンテニューすると面倒。（静岡県／Sクン）
●リアルタイム制がいい。緊張感が楽しめる。（京都府／Tクン）
●もう少しきれいにアニメすれば、もうパーフェクト／（熊本県／Yクン）

## 読者新作評価

■…Huカード　●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用

| ゲーム名 | 発売日 | 総合 | キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ○グラディウスII　ゴーファーの野望 | 12月18日 | 24.773(20) | 3.934(147) | 4.578(6) | 4.131(18) | 4.289(9) | 4.302(22) | 3.539(176) |
| ○超兄貴 | 12月25日 | 24.446(27) | 4.551(19) | 4.448(11) | 3.724(86) | 3.413(257) | 3.931(99) | 4.379(4) |
| ○モトローダーMC | 12月18日 | 23.941(43) | 3.888(163) | 3.666(145) | 4.000(24) | 3.944(40) | 4.388(13) | 4.055(25) |
| ○ブライII　闇皇帝の逆襲 | 12月18日 | 23.870(46) | 4.519(27) | 4.137(38) | 3.745(78) | 3.647(149) | 3.901(110) | 3.921(49) |
| ■F1　CIRCUS'92 | 12月18日 | 23.898(45) | 3.933(149) | 4.000(62) | 3.766(76) | 4.033(29) | 4.333(18) | 3.833(74) |
| ○サークI・II | 12月18日 | 23.232(69) | 4.367(47) | 4.132(40) | 3.720(88) | 3.720(118) | 3.779(146) | 3.514(190) |
| ○スーパーリアル麻雀 ミキ・カスミ・ショウコの思い出より | 12月18日 | 23.243(67) | 4.590(11) | 3.590(169) | 3.540(136) | 3.721(117) | 3.901(110) | 3.901(54) |
| ○宇宙戦艦ヤマト | 12月22日 | 22.805(94) | 4.153(90) | 4.076(54) | 3.500(153) | 3.461(233) | 3.769(149) | 3.846(69) |
| ○イメージファイトII | 12月18日 | 22.497(115) | 3.714(218) | 3.785(108) | 3.571(124) | 3.785(97) | 3.928(100) | 3.714(113) |
| ■桃太郎伝説外伝　第1集 | 12月4日 | 21.654(177) | 3.937(145) | 3.468(216) | 3.531(141) | 3.750(107) | 3.625(197) | 3.343(265) |
| ○ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会 | 12月11日 | 21.487(186) | 4.022(120) | 3.600(168) | 3.155(303) | 3.533(209) | 3.844(125) | 3.333(268) |
| ○ゲイングランドSX | 12月25日 | 21.283(198) | 3.571(272) | 3.714(128) | 3.428(184) | 3.142(370) | 3.571(224) | 3.857(66) |
| ○ネクスザール | 12月11日 | 21.075(227) | 3.692(225) | 3.923(79) | 2.615(435) | 3.923(43) | 3.846(124) | 3.076(370) |
| ●上海III　ドラゴンズアイ | 12月18日 | 21.000(236) | 3.500(299) | 3.700(131) | 3.500(153) | 3.000(405) | 3.400(295) | 3.900(55) |
| ○パステルLime | 12月18日 | 20.450(277) | 4.000(127) | 3.400(253) | 3.150(307) | 3.400(264) | 3.250(343) | 3.250(312) |
| ○井上麻美　この星にたった一人のキミ | 12月25日 | 19.998(306) | 3.777(195) | 3.444(230) | 3.000(364) | 3.222(340) | 3.111(374) | 3.444(218) |
| ○パチ夫くん　笑う宇宙 | 12月22日 | 18.855(379) | 3.571(272) | 3.428(236) | 3.142(310) | 2.714(437) | 3.000(396) | 3.000(385) |
| ○TECMO WORLD CUP スーパーサッカー | 12月4日 | 17.414(426) | 3.250(374) | 3.166(344) | 2.583(438) | 2.666(438) | 3.166(365) | 2.583(434) |

（前のページの続き）完成させたときにつき合っている人がいたら渡そうと思うの」と言い、ついに何かを完成させる決意で前向きに編み始めた。しかし…その後、毛糸を買いにいくのをつきあわせておいて、彼女は私にセーターについて一切語ろうとせず、私もすっかり忘れていた。そんなある日、彼女の家に遊びに行くと、彼女の飼っている犬がセーター（!?）を着ているのを私は見た。その毛糸には見覚えがあった。Y子、たしかにセーターを完成させたのね…。（大阪府／今、王子様に夢中♡サン）

## 読者陪審員が誌上バトル

# Reader's Court 法廷倶楽部

法廷書記のまどかです♡ 今回もたくさんの陪審員が参加しました。さあ、RPGの戦闘に対してアツーい討論が始まります。傍聴席のみなさん、用意はいいですか? 着席!

### 今月の被告人 RPGの戦闘

## どうしてRPGの戦闘はつまらないのか ——戦闘のあり方とは

「最近、RPGの戦闘(とくにザコキャラに対して)を〝経験値稼ぎ〟とか〝単純作業〟などと書く人が多い」という投稿があり、それをきっかけにRPGにおける戦闘についての論議が巻き起こった。なぜRPGの戦闘は単調でつまらないのか? 今のままで良いのか? さらには、RPGの戦闘のあり方はどうあるべきかなどを討論することになった。

### 陪審員1
**大阪府/ヤギ先生クン**

戦闘にはどうしても「悪いヤツ」という考えがついてまわる。その理由は、ザコ敵とたくさん戦闘させるから。もしかしたら敵も冒険しているかもしれないし、友好的かもしれない。敵もれっきとしたキャラクタなのだ。そのへんを考えてランダムに「敵対」「友好」を決めるなど、敵に意思を持たせるべきだ。再審。

### 陪審員2
**群馬県/CAFEクン**

いい加減、文字戦闘、ワンパターンアニメは飽きた。今の業界は日進月歩で進んでいるが、RPGは進化していないような気がする。もちろん、グラフィックはきれいになったが、本質のゲーム性は数年前とほとんど変わっていない。これでは単純作業と言われて当然!! この業界の柱であるRPGがしっかりとしたゲーム性を持つ時代が来ることを祈る。

### 陪審員3
**千葉県/友引町の住人クン**

同じような戦闘システムでも、ゲームによっておもしろいと感じたり、つまらないと感じたりする。これはもう、そのRPGの出来の問題ではないでしょうか。だから評決は無罪。ただ「ザコとの戦闘」ってのは考えてみると本当に変ですね。負けるはずのない戦闘を繰り返し、一匹のボスを倒すためにザコキャラの死体を累々と築いて。これって、見方を変えればただの虐殺犯。今まではこれを「自分はいいヤツで、敵は悪いヤツ」という論法で正当化してきたけど、それがゆえにRPGのあり方に限界があったのでは? 少なくとも私はそうした価値観にウンザリしかけてますし、他の方でもマンネリ化した「何か」を昨今のRPGに感じているのでは? まあ、最近では「モンスターを仲間にできる戦闘」ってものもあり、状況も随分と良くなってきています。「ザコにも人権(?)を」そういった視点に立ったRPGもおもしろいと思います。

### 陪審員4
**静岡県/剣崎まいクン**

RPGにおける〝敵〟って、一体何なんでしょう。単なる経験値という得分を持った〝モノ〟にすぎないの? もし、そう考えてプレイしているなら、それはRPGの楽しさを何十、何百分の一にも減らしているんじゃない? マイキャラも敵キャラも、単なる〝殺人マシーン〟じゃないんだよ。そういう考えで〝戦闘〟に臨んでみると、もっと別の〝戦うこと〟ではない戦闘の楽しさが見えてくるかもしれませんよ。ということで、言うまでもなく無罪ですね。

### 陪審員5
**大阪府/西前祐介クン**

無罪。個人的にレベル上げは好き。確かに面倒なときもあるが、この「レベル」があればこそ楽しい。たとえば、うんとレベルを上げてからボスに挑み、快勝。「あっけないじゃん」てな人もいるが、僕の場合「自分はこんなに強い!」という優越感にひたれる(不気味)。こういう点は、レベルアップの戦闘も悪くない。レベル上げもRPGの醍醐味なのだ。

### 陪審員6
**愛知県/一騎当千クン**

RPGの戦闘がつまらないのは、それ自体にまったく意味がないから。とくにザコキャラとの戦闘は、マップ上を歩いているとき突然始まり、アッと言う間に終わる。これが移動するたびに何度も発生すれば、もう単純作業以外の何ものでもない。最近のRPGは、ストーリーがおもしろいから、余計につまらなくしている。戦闘をおもしろくするには、それをイベントのひとつと考えて作ればいいと思う。敵とどうして戦うことになったのかなど、ひとつひとつの戦闘をストーリーの一部として行っていけば、単純作業にはならない。もちろん、戦闘は長びくだろうから、エンカウント率を少なくする必要があると思う。意味のない戦闘ほど不毛なものはないので有罪。

### 陪審員7
**愛知県/CHUN-LIムーンクン**

戦闘がなぜつまらないのかという質問は愚問だ。もし、斬新なシステムを取り入れても、慣れるのに時間がかかるのでは、あの長く変化に富んだRPGのシナリオをやる気になるか? 戦闘は1回だけではない。何百回、何千回もしなければならないと考えれば、今のままで十分だ。戦闘がつまらないという人は、本当に戦闘を楽しんでいないのでは? ザコだからMPやアイテムなどを惜しみ、力技だけで倒している人がいる。それでは、ただのボタン連打だから、つまらないのは当然。つまらなければおもしろくする工夫を自分で考えるべき。物事に100パーセントはない。その100パーセントをメーカーに押しつけるようでは、どんなゲームもつまらないと思う。無罪。

### 陪審員8
**栃木県/パトラッシュクン**

有罪。リアルさが足りないのは当然。「○○が攻撃、○ポイントのダメージ、○ポイントの経験値を得た」こんな文章や平面のキャラクタで表されても、ひとっつもおもしろくない。戦闘はもっとリアルさを追求するべきだ。ザコキャラもみんなポリゴン処理し、バーチャルな作りにすれば、もうそのときから夢の世界!

### 陪審員9
**茨城県/ヨガの怒りクン**

RPGの戦闘の大抵は、戦士タイプのキャラの攻撃だけでゲームが進んでしまう。確かにこれではつまらないし、戦闘自体が面倒。しかし、最近では『ロードス島戦記』のタクティカルコンバットを使用したゲームも数多くある。このシステムは、今までのRPGの常識をくつがえすものになるのでは? 評決は再審。

### 陪審員10
**埼玉県/M-1A1エイブラムズクン**

戦闘は冒険を乗り越えるための試練であるべきだ。しかし現状では、

●僕の所属する某サークルには、同じ男から見てもカッコイイ先輩がいる(別に僕はそのテの趣味はありません、念のため)。その先輩はいわゆる〝男気〟があり、精悍なスポーツマンタイプで、女性にはモチロン、同性にも頼りにされている。ある日、打ち上げの宴会の流れで、その先輩のアパートへ行くことになった。部屋は小奇麗にかたづいていて、花瓶に花が飾ってあったりと「きっとキレイな彼女がいるんだなあ…」なんていうニオイがプンプン。しかし…! 僕は見てしまったのだ!! (次のページへ続く)

## 重要参考人

RPGの代表的な戦闘方式を世に送り出したメーカーの方にコメントをいただきました。さらに『天外魔境』シリーズ最新作が対面式から横バトルに変わったところから、そのスタッフの方にも登場していただきました。

### 対面式タイプの戦闘

多くのRPGで、戦闘をつまらなく感じてしまう最大の理由は、戦闘の結果が戦う前に予測できてしまうことにあると思います。この敵にこの呪文は絶対に効かない、この剣を使えば確実に何ポイントのダメージを与えられるなどとわかってしまえば、戦闘を退屈に感じてしまうのは当然です。

『ウィザードリィ』シリーズは、ストーリーよりも戦闘そのものを楽しむタイプのRPGなので、とくにこの点に気をつけ、戦闘結果が予測しにくく、弱そうな敵でも気を抜けないゲームシステムになっています。

（アスキー販促部：小池）

### 横バトルタイプの戦闘

『ファイナル・ファンタジー』シリーズに関して言えば、戦闘を単なる経験値稼ぎの場にしているつもりはまったくありません。ユーザーのみなさんにとって、いかに戦闘を楽しんでもらえるかを第一に考え、その結果生まれたのが「アクティブ・バトル」であり、「アビリティ・システム」であるわけです。ですから、オートバトルは一切採用したことはありませんし、今後も採用するつもりはありません。確かにオートがあれば戦闘時間は短縮されるかもしれませんが、それでは戦闘は楽しくありませんからね。

（スクウェア宣伝部：平田）

### アクションRPGの戦闘

現在開発中の『風の伝説ザナドゥ』は、今までのRPG戦闘における不満への、解答のひとつとして制作を進めています。当社ではリアルタイムのアクションによる戦闘システムのゲームを過去いくつか発表し、好評を得ています。『風の伝説ザナドゥ』では、さらに磨きがかかり、戦闘もひとつのイベントとして楽しんでもらえるようなシステムになっています。人の好みは千差万別で、すべての人が満足できるゲームを作るのは非常に困難ですが、少しでも多くの人が満足できるゲームを目指しています。『～ザナドゥ』にご期待ください。（日本ファルコム広報：N）

### 対面式から横バトルへ…

RPGの戦闘は〝親しみやすさ〟か〝新しさ〟の選択に迫られます。『天外Ｉ』では〝対面型〟と〝下段アクション版〟という２つの方式が試作され、覆面テストの結果、あの当時では90パーセントが〝対面型〟を良しとしました。それで『天外II』もシリーズなのだからと対面式を守ったのです。でも、どこかで敵に術をかけるビジュアルが見たいという欲求がくすぶっていました。今回の『カブキ伝』は多少シャレの意味も含め、京都は〝対面〟、ロンドンで〝横バトル〟と考えましたが、システムの関係で後者が残ったのです。

（レッドカンパニー：広井王子）

その戦闘が多すぎる。しかも一匹あたりの経験値が少ないから、無数にやってるうちに「経験値稼ぎのノルマ」と思うのは当たり前。この現状を打破するためには、イベントクリア時にもらえる経験値を極力多くすることが大切。同時に、平常の敵の出現率を減らす。そして、その代わりに今までより少し強く、経験値が多い敵を出す。こうすればレベルも早く上がるし、戦闘数も減って、戦闘の「ノルマ思想」をなくすことができる。しかも冒険を乗り越えるという試練度も増える。結論。現状では戦闘がノルマになるほど戦闘が多いソフトが多い。よって有罪。

## 陪審員11
### 千葉県／PC68000Xクン

戦闘がつまらないわけ？　当然「使えないシステム」のひと言で決まり。MPをしこたま使ってしょぼい効果に派手な演出。使えねー。最後のボスにこんなの使うヤツいるか？　回復魔法を使って力押しで簡単にクリアできるよ。いっそのこと攻撃魔法のないRPGを作れば？　その分、容量も浮くし。魔法は、たとえば氷の敵には火の系統のいちばん弱いのでも、かなりのダメージが与えられる。敵はバンバン体力回復／みたいにして、考える戦闘のほうが俺個人としては飽きなくて好き。せっかくHP、MP全回復なんて素晴らしいものもあるんだから、魔法でMPをバンバン使わにゃあ。回復中心の魔法はもうやめろ／　でも、こんなことはメーカーだって軽く気付いているハズ。そこらへんのことをよーく聞いて考えたいので再審〃

## 陪審員12
### 静岡県／プロジェクト34クン

RPGの戦闘がつまらないのは、戦闘画面が進化していないから。大体のRPGの戦闘は『ドラクエ』型の画面方式を採用し、新システムと称しても小手先の変更程度（うまく発展させているものもあるが）。ただ、経験値稼ぎが苦痛という人もいるが、苦痛があるからこそレベルアップの喜びがある。プレイヤーは与えられた戦闘法を自分なりに楽しむことを考えるべきだ。有罪と言いたいが、後記の理由もあるので再審。

## 陪審員13
### 群馬県／電忍亜麗州多クン

技術の進歩とともにRPGも進歩を遂げてきた。でも、それは戦闘以外の部分。RPGのプレイ時間のほとんどは戦闘なのに、なぜメーカーはこれをおもしろくしないのだ。だいたい、オートバトルなんぞというもの自体、首をかしげてしまう。そんなものをつけるくらいなら、戦闘そのものをなくし、イベントを充実させ、戦闘シーンの画面効果に凝るだけでもかなり印象は違うはず。確かにRPGは「戦い」のためのゲームではないが、最近のストーリー重視のRPGからストーリーを取ったら、とてもつまらないと思う。要するに今のRPGの戦闘は、プレイ時間を長くするための時間稼ぎに過ぎないのだ。オレみたいに戦闘が嫌いでRPGを敬遠する者がいることも少しは考えてほしい。有罪。

## 評決

参加総数81名（有罪28人、無罪32人、再審21人）。有罪には、開発技術の発展の中で、戦闘だけは進歩していないという非難の声が多かったようです。一方無罪には、現状に満足か、「つまらない」という人に対し「楽しみ方を知らない」的な声が。現在のRPGの戦闘を「好み」と言ってしまえばそれまでですが、より楽しくゲームができるよう、ユーザーもメーカーも今後の努力が必要ということでしょうね。

## わがまま陪審員大募集

市民の良識を裁判に反映させるため、欧米では陪審制度を実施。本来なら争点について公平に判断できる人が選ばれますが、ここ法廷倶楽部では言いたい放題のわがまま陪審員を募集中。被告人に対し有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡潔に書いて送ってね♡（まどか）

### 5月号

| 被告人 | CD-ROMソフトばかり出すメーカー |
|---|---|
| 罪状 | Huカードゲームをもっと発売しろ／ |

最近のラインナップはCD-ROMソフトばかり。Huカードは消えるのか？　容量の大小はゲームの本質に無関係。「Huカードでも出せるソフトをCD-ROMで出すな」という意見もある。が、一方ではユーザーにもCD-ROM＝良質ソフトという先入観も…？　そこで、Huカードは必要ないのか、ユーザーの媒体に対する先入観も含め討論する。（２月28日必着）

### 6月号

| 被告人 | パルソフト及び問屋 |
|---|---|
| 罪状 | なぜ「マジカルチェイス」を再販しないのか!? |

'91年11月に発売され、即売り切れになった「マジカルチェイス」は再販希望の声が高いにもかかわらず、未だ再販されていない。「幻のソフト」とさえ言われているのが現状である。その原因のひとつには、ソフトの流通にも問題があるのでは？　そこで、６月号では再びこのようなことが起こらないよう、メーカーや問屋はどうあるべきかを討論する。（３月30日必着）

（前のページの続き）ベッドカバーからわずかに出ていた、テディ・ベアのぬいぐるみを…／　毎晩、先輩があのクマのぬいぐるみと枕を並べ、一緒に寝ているのかと思うと…。しかも、トイレを借りたとき、シャワーカーテンの陰からちらりと見えたユニット・バスには、赤いブリキの金魚のオモチャ（鼻の部分がシャワーになっている…）と、シャボン玉…。僕は自分の中で、先輩に対する何かが音をたてて崩れていくのを感じた。（群馬県／ケビンッ!!クン）

## DON'Tエキサイト!

興味本位で買ったコードレスマルチタップセット。使ってみると結構便利だった。スッキリしているし、ズボラなRPG、デジコミファンにはもってこい。だけど、アクションやシューティングにはちょっと…。夢中でやっているうちにパッドの向きが変わって操作不能になり、動きが止まった瞬間、やられてしまう。

（愛知県／Zガンダムクン）

テレビなどのリモコンと同じような原理ね。でもさ、マルチタップセットは店頭でよく見かけるけど、マルチタップ自体はあんまり置いてないのよねえ。

## わかってますよ…!?

10月23日、お店で男の店員サンに「あの、『SNATCHER』と『銀…』」と言ったら、「ハイ、わかりました」と言って、ボクが「銀」しか言っていないのに『銀河お嬢様伝説ユナ』を持ってきてくれた。そして、袋の中に隠すように入れ、おまけにボクの顔を見て「わかってますよ」と言わんばかりの笑顔。何だかHなビデオでも買ったような気分だった。

（静岡県／アッサムボムクン）

ハハハ。店員さんの「笑顔」っていうのがおかしいね。結構、こういうおたより多かったんだー。あまり欲しくないソフトもつい一緒に買っちゃったとか。

## もう一度!

9月号の法廷倶楽部「ユーザーの本音、新ハードの登場について」をまたやってほしい。あれから一向に新ハードのウワサは耳にしないが、新たにみんなの意見を嘆願書としてNECホームエレクトロニクスに提出しては？　みんなはどのような新ハードを期待しているのかも紹介してほしい。　（岡山県／TEAクン）

みんなの「討論会したい!」という声で登場した法廷倶楽部。初めは「ホントに意見が来るかなぁ?」なんて半信半疑だったけど、予想以上の反響でビックリ!　[illegible]も注目というウワサの（ホント[illegible]!?）人気コーナーになり、うれ[illegible]限りデス。さて最近、TEAク[illegible]ように「もういちどあのテーマを[illegible]なんて声もチラホラ。同じような[illegible]見があったら教えてネ。

◀長野県／村木一天サン

⬅『聖闘士星矢』と言えば、アニメでも爆発的な人気を誇っているんだよね～。ちなみに、編集部員K嬢さんはアニメ絵にホレちゃって、単行本28巻を1カ月で全部集めたほど熱狂的なファン。荒木信吾さんのファンってスゴイッ!

◀京都府／J・チェナートクン

⬆日本物産の人が「ちぇっ」って言っているところが笑える。雑誌対抗でゲーム大会みたいな企画って結構あるけど、こーゆうのもおもしろそう

まどかさんだよ
復活っっっ!!
長い間、故障中だったDUOを、よーやく修理に出しました　もう、うれしくって、ついつい『ユナ』や『WizV』を衝動買いしてしまいました
…ということで、P-FANにも復活でーすっっっ!!
まどかさんや、『P-FAN合作6人衆』の方々、都築彩乃さんお久し振りです　これからもよろしくお願いしまぁす☆

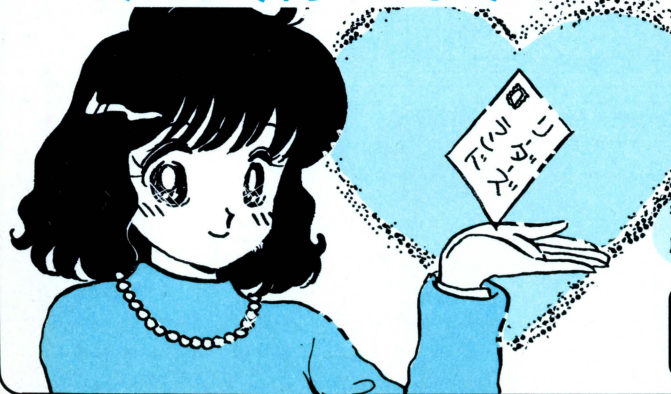
▲京都府／ヒッピィクン

⬅復活しましたね。就職は決まった？　某メーカーに内定とか書いてたけど（サンプルソフトを持って読者が編集部に来るかも!?）。何はともあれ今後もヨロシク♡

祝「CAL II」移植決定!
PCエンジンでCAL IIができるとは
夢にも思わなかったぞ!
がんばれ! NECアベニュー!!
次は「JOKER」だ!
楽華

▲愛知県／小川友成クン

⬅隣で記事担当者の魔女さん（こういうニックネームなの）が「あれ『ドラゴンナイトII』より露出度が多い[illegible]な[illegible]」などと言[illegible]、[illegible]集部内がウハウハ（笑）

## おたより待ってます♡

リーダーズ

リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集中♡　最近は法廷倶楽部への投稿がとても多いけど、みんな極私的ゲーム評も忘れないでおたよりちょうだいネ。ゲーム評は、PCエンジンFANが出る1カ月前に発売されたソフトが対象だと思ってください（たとえば2月末日売りPCエンジンFANなら、1月に発売されたソフトが対象）。

さて、'93年度初のリーダーズランドはいかがでしたか？　まどかは年末からお正月にかけてのパーティ&宴会気分が抜けず、テンション高いのよね（いつも!?）。ま、こんなお調子者ではありますが、懲りずに今年もよろしくおつきあいをお願いします♡　（まどか）

極私的ゲーム評

| | | |
|---|---|---|
| 5月号のテーマ | ふしぎの海のナディア | （2月28日必着） |
| 6月号のテーマ | バトルロードランナー | （3月30日必着） |

**あて先**　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係



●「バブル崩壊で、タクシーの運転手がやたら愛想がいいよな。この間なんて、ガムくれたりさ」「オレなんかミカンもらったぜ」などと友人としゃべりつつ、タクシーに乗った。ところが、運転手に「近くてスミマセンねえ」と言ったら「乗っていてくれるだけでいいんです…」と言われたときには、さすがに返す言葉が見つからず、車内に気まずい沈黙が…。で、降りるときについ「お仕事がんっばってください」などと言ってしまった僕は、やっぱりお人好しでしょうか。（東京都／まさたか♡クン）

# コズミック・ファンタジー

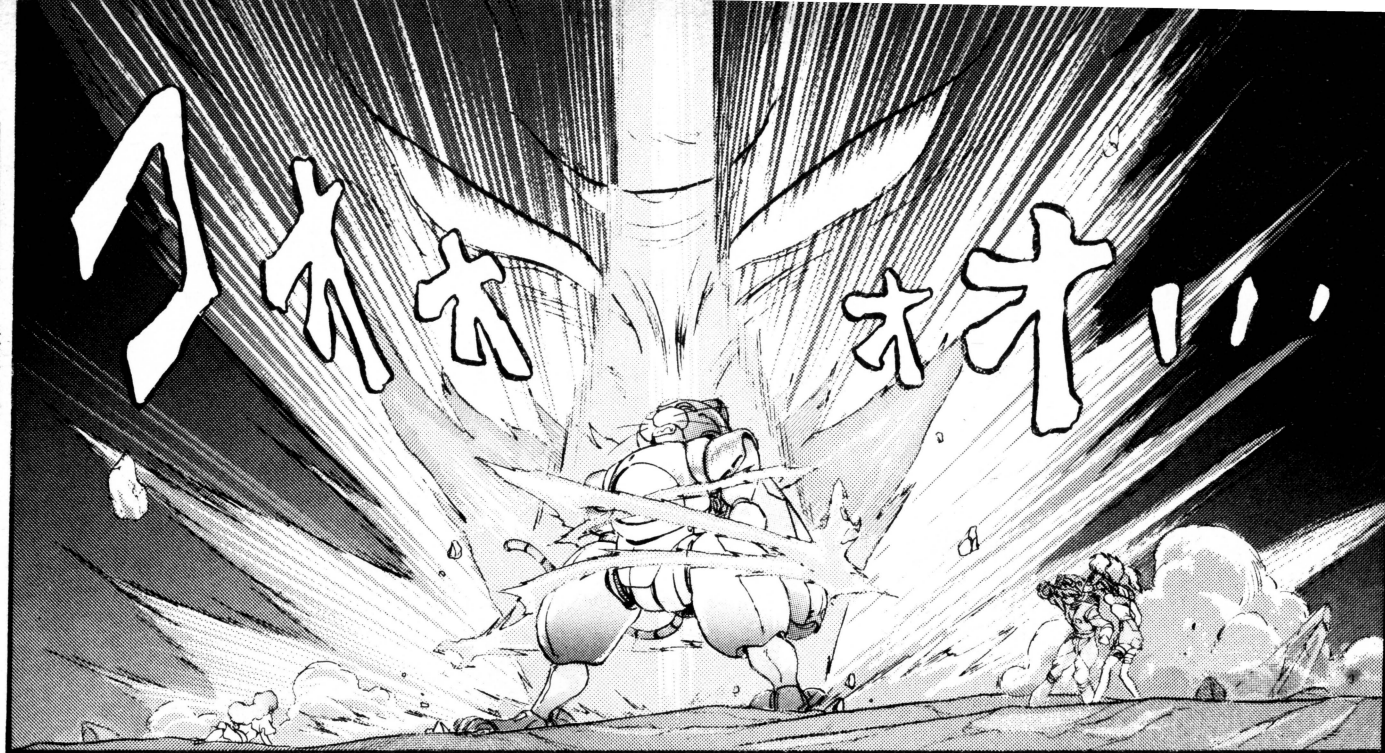
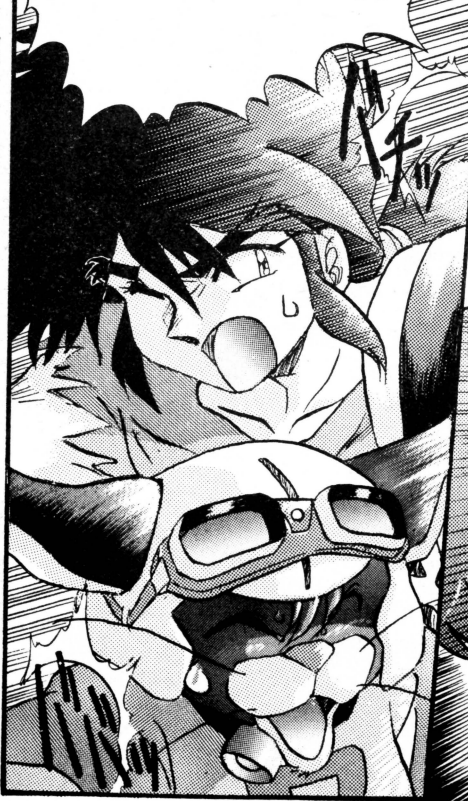
act.15
グランキャリバー

感動の最終回！みんな盛り上がって読んでくれ!!

ファイナルバトル！
モルガンとの死闘に
ついに決着がつくのか!!

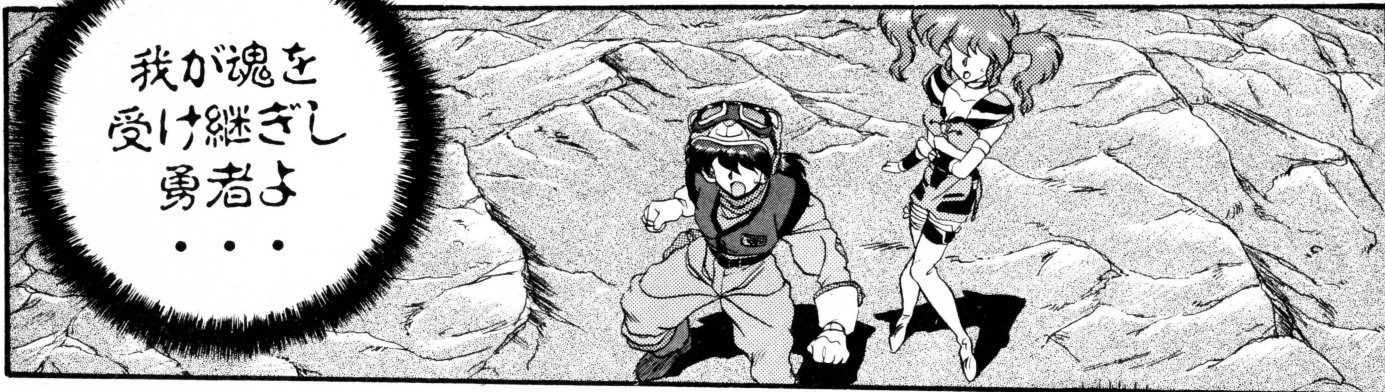
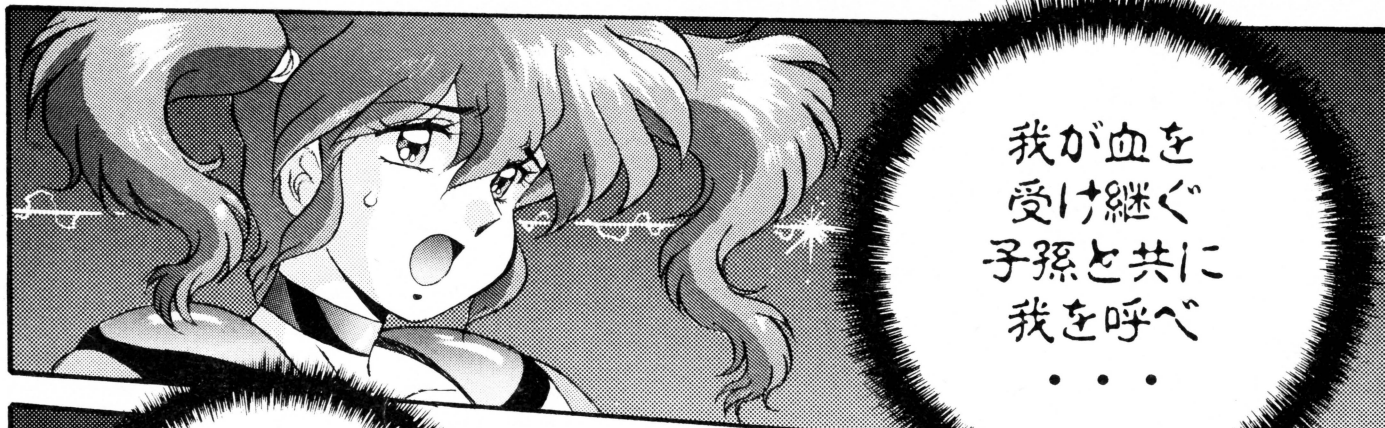
PRESENTED by
越智一裕
メカデザイン協力:小原渉平

## ストーリー

妖姫モルガンのパワーを得てモンスター化した海賊ゲドーの前に、リルが、サヤが、次々と力尽き倒れていった。そのとき上空より暗雲を裂いてキルケニーが登場、必殺技「肉球アタック」でゲドーを撃破！　ところがそのキルケニーもまた暗雲の餌食となり、身動きがとれなくなる…。

ユウ／この物語の主人公。スゴ腕のコズミック・ハンター

サヤ／惑星ノーグの英雄ティタニスの末裔。超能力をもつ

バン／コズミック・ハンター目指して修行中。イデア星出身の元気少年

リム／コズミック・ハンターになりたてのお転婆娘。バンに…♡？

**越智先生の近況報告!!**

コミックの最終回とオリジナルビデオのシナリオ作業が完全にバッティングしてしまって、またもや不眠不休状態に陥っています。でもこれを終えれば……、と思ったら次は『コズミック4』のシナリオを書かなきゃならないのだった。トホホのホ。

カッ
グランキャリバー!!

**コズFAN通信**

●すべての「お約束シーン」を何も見ないで紙に描くことのできる友人のイニシャルは「H・H」だ。(神奈川県／横浜駅の号外新聞紙)

●風よ、雲よ、心あらば教えてくれ！　なぜ金髪の父親と緑髪の母親から黒髪の息子が生まれるのですか!?(静岡県／プロジェクト34)

**コズFAN通信**

●今年はOVAも出るし、ビジュアル集も出るし、単行本も出るし…。これでドラマCDでも出たら、も〜完璧！ まさに'93年は『コズミック』の年ですね。（栃木県／新参丸）

●ユーミンっていいですよね！ やだなぁ、高田由美さんのことですよ。（福島県／桜桃太郎）

させるかよ!

バン
突っ込め！
ドォオオオォン
おおうっ！
いやあぁっ！

ガィィィッ!
カッ

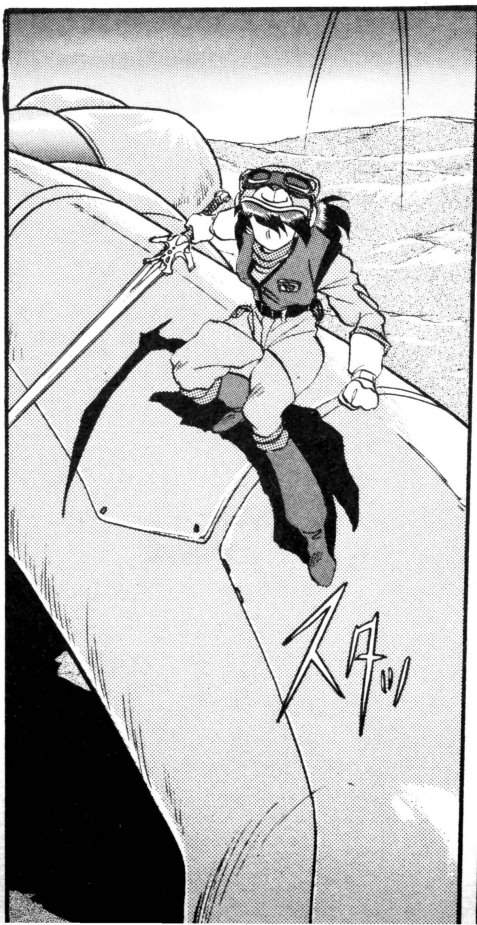
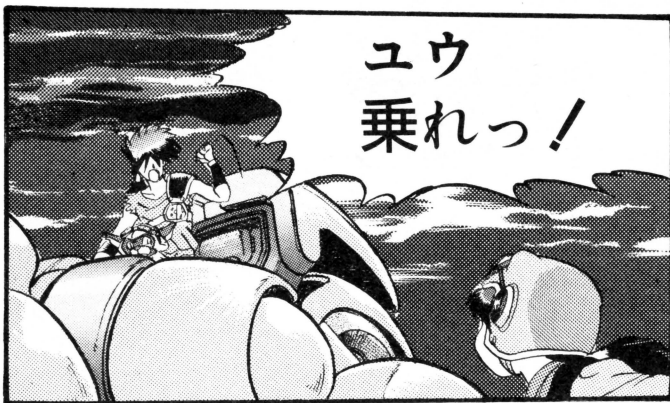
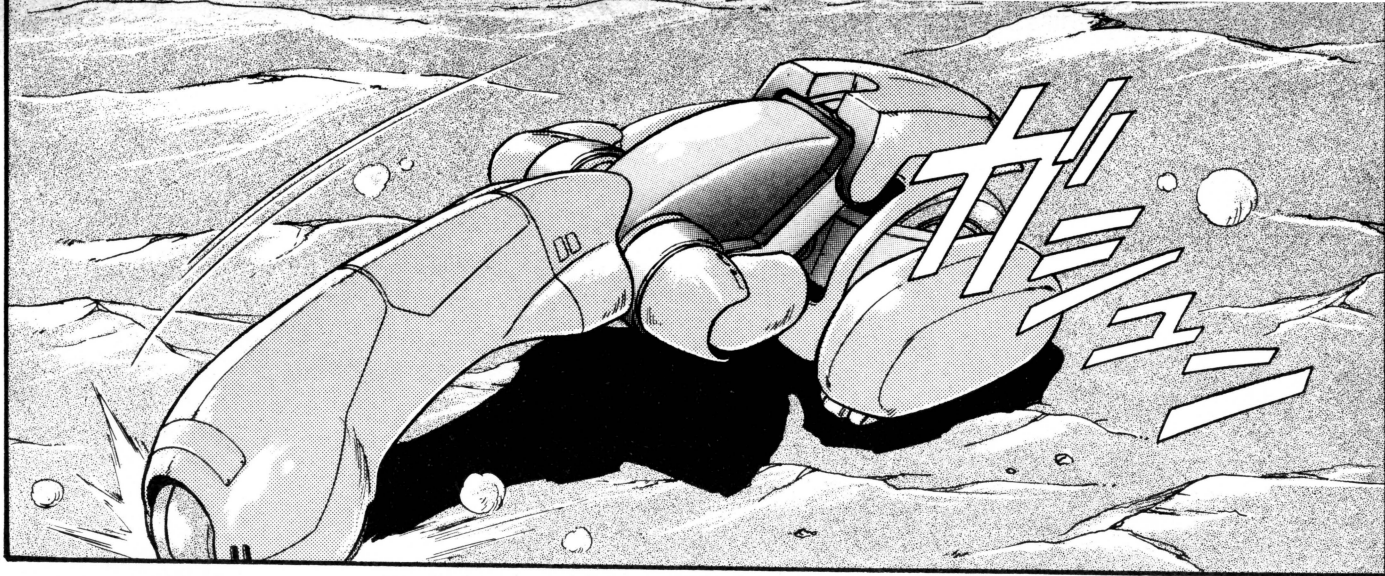
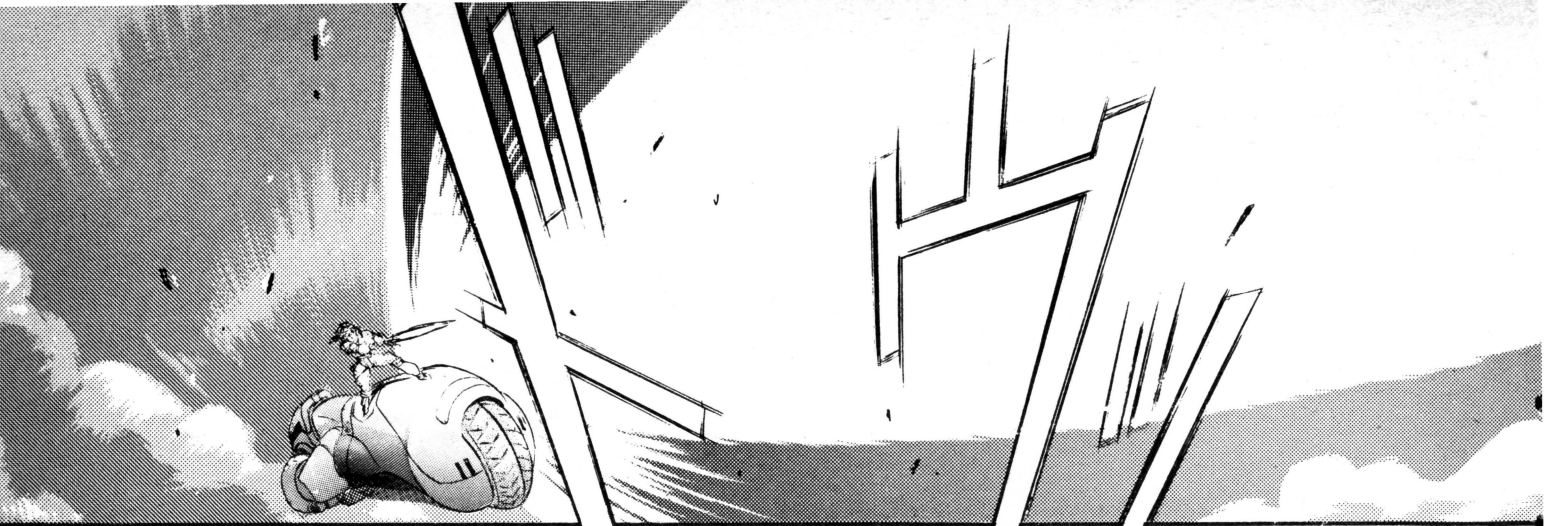
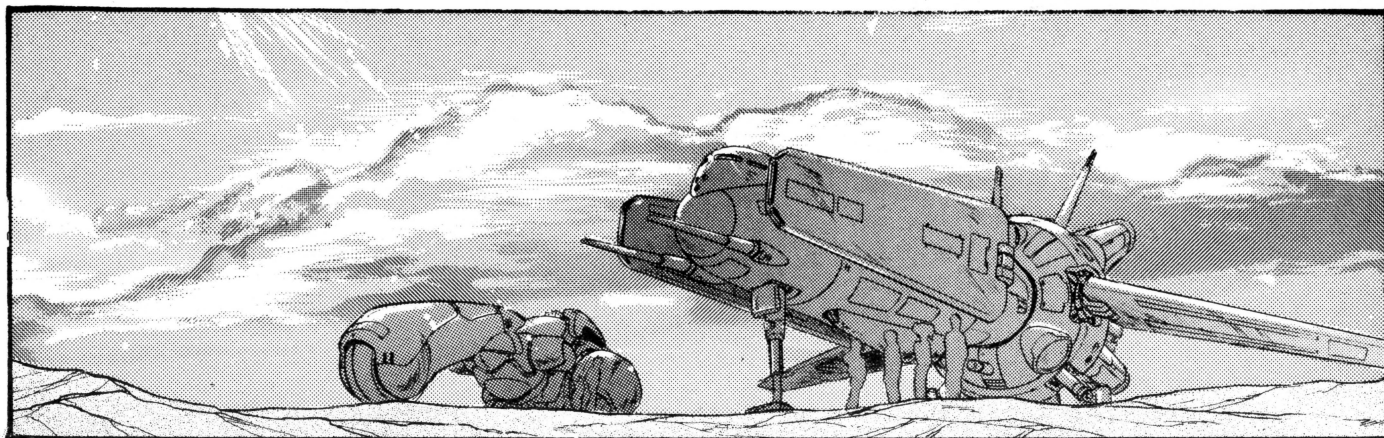
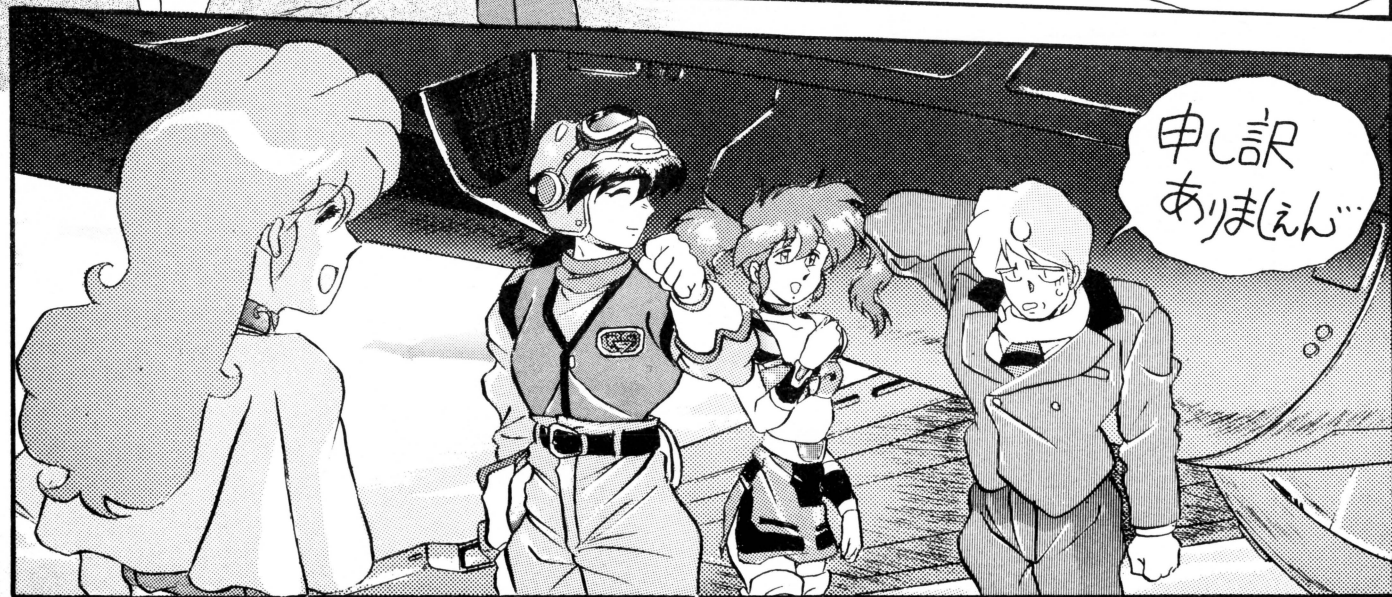
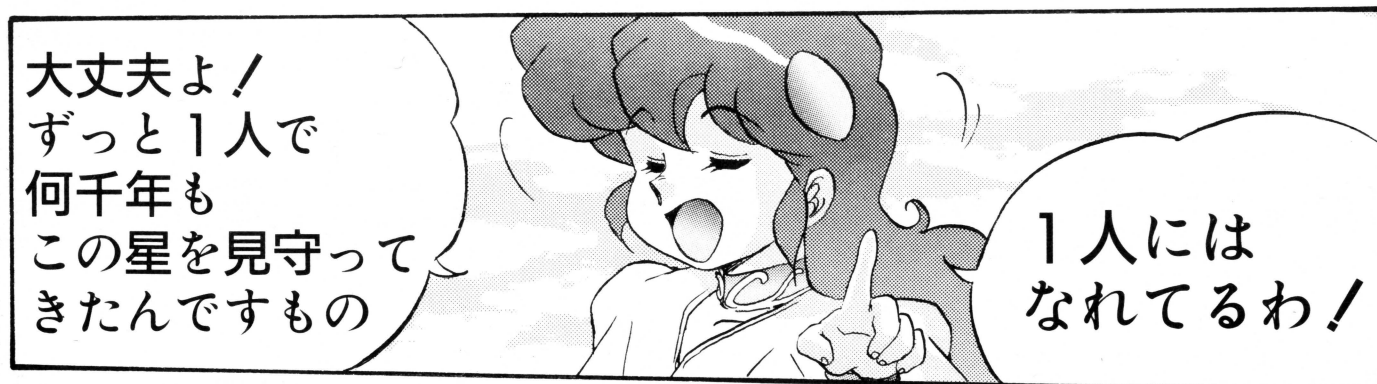
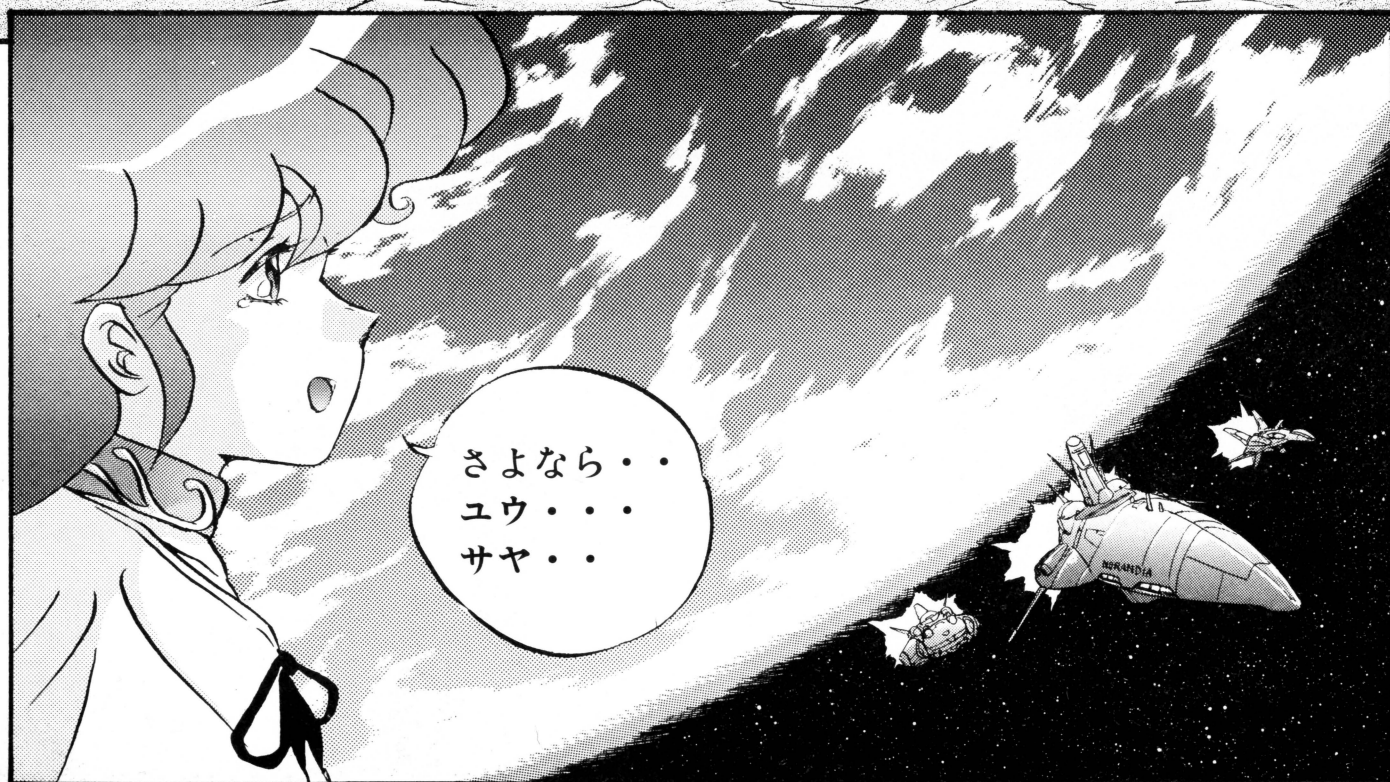
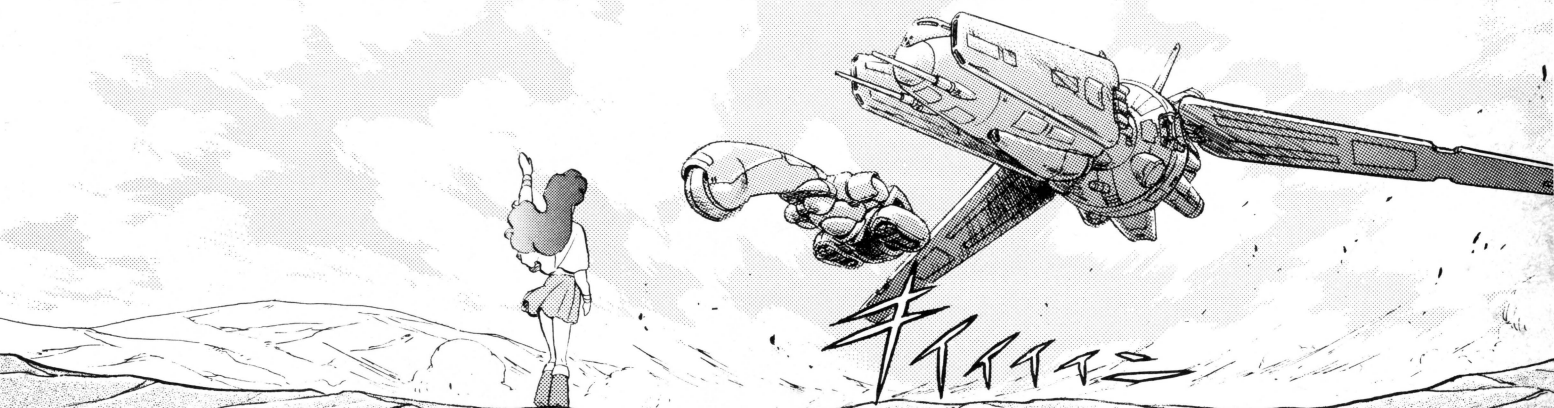
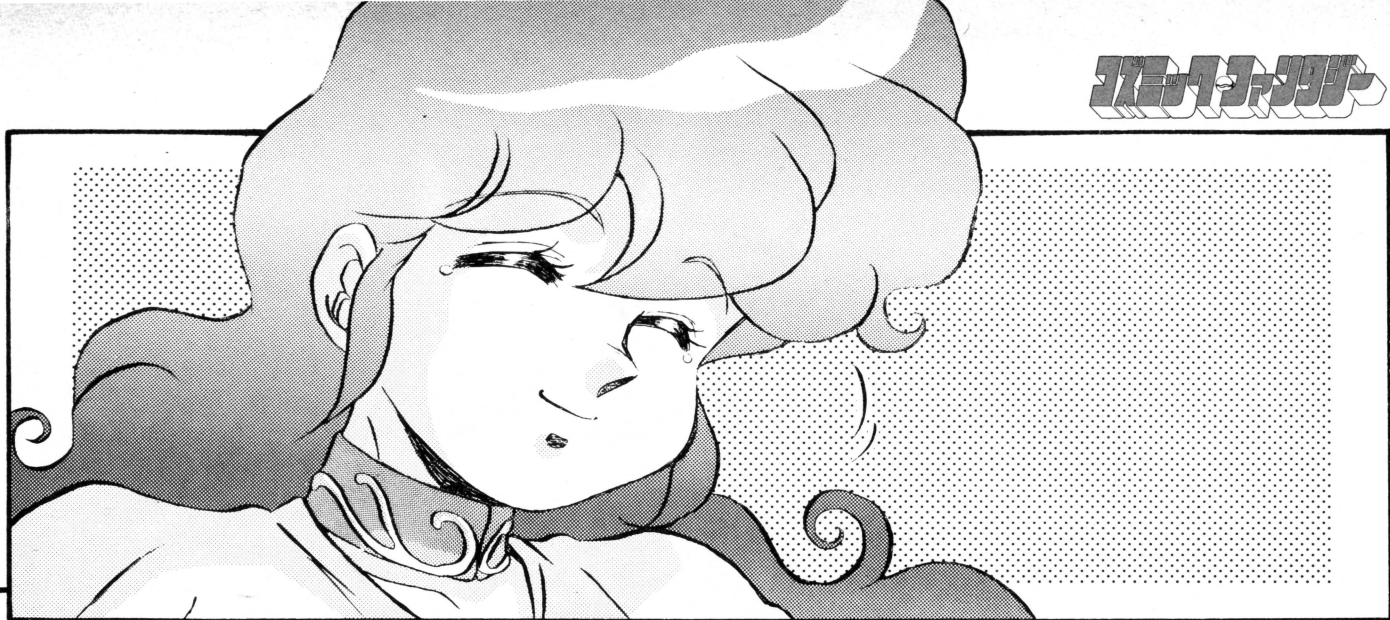
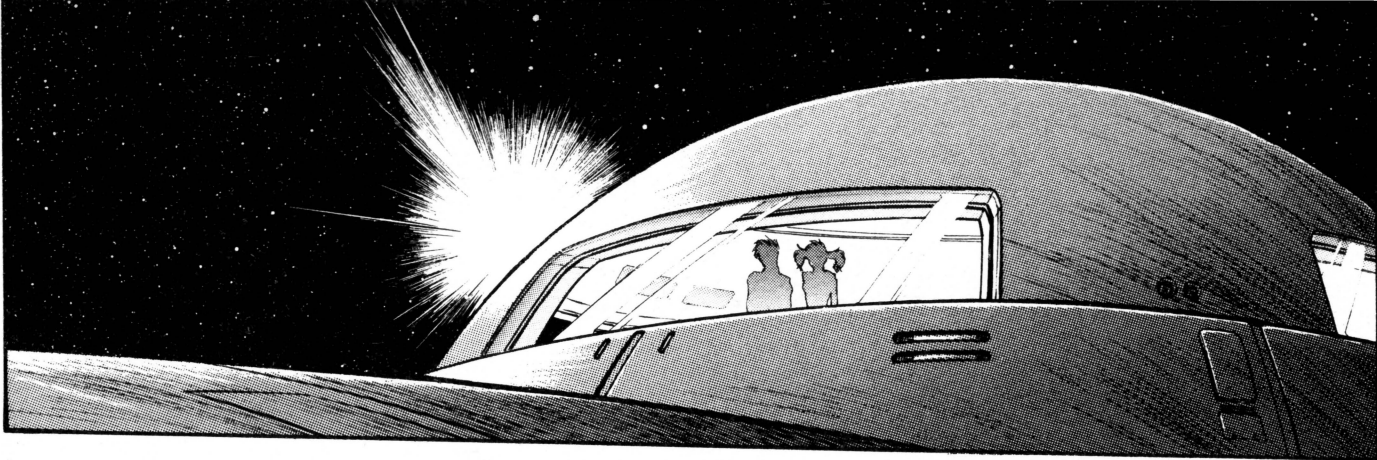
コズFAN通信

●先日、『コズミック3』を終えた友人Sのひと言。「ユウにまでタヌキと間違われたもんもの立場って?」…ボクは返答に困った。(秋田県/佐藤英徳)●みなまで言うな! オレがリムの面倒を見る。(大阪府/浪速のコズミッキー)●起立、レイ。(埼玉県/銅人28号だ)

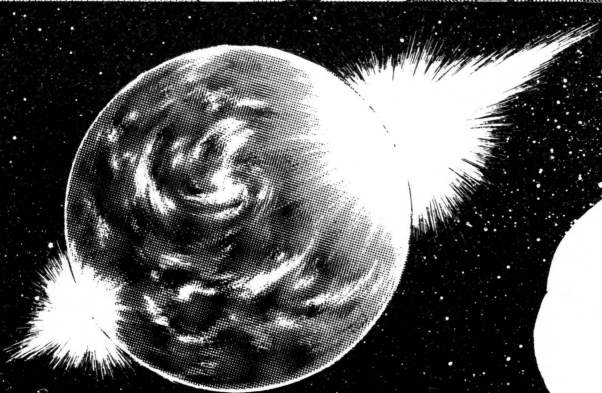
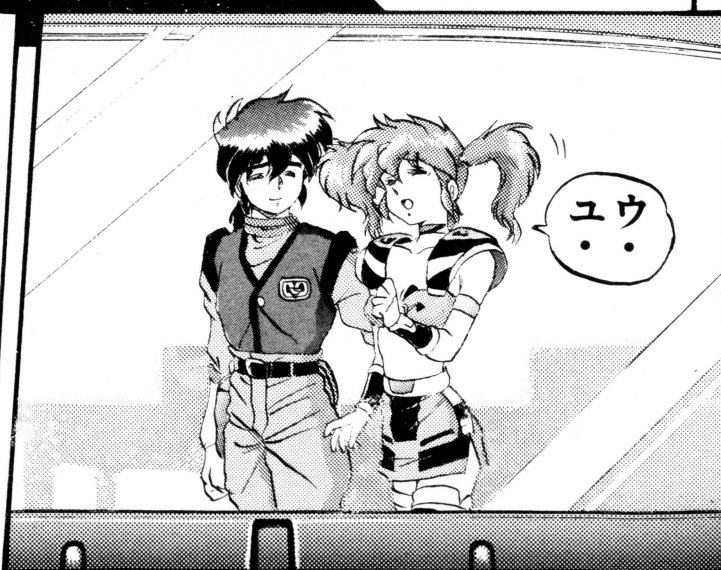
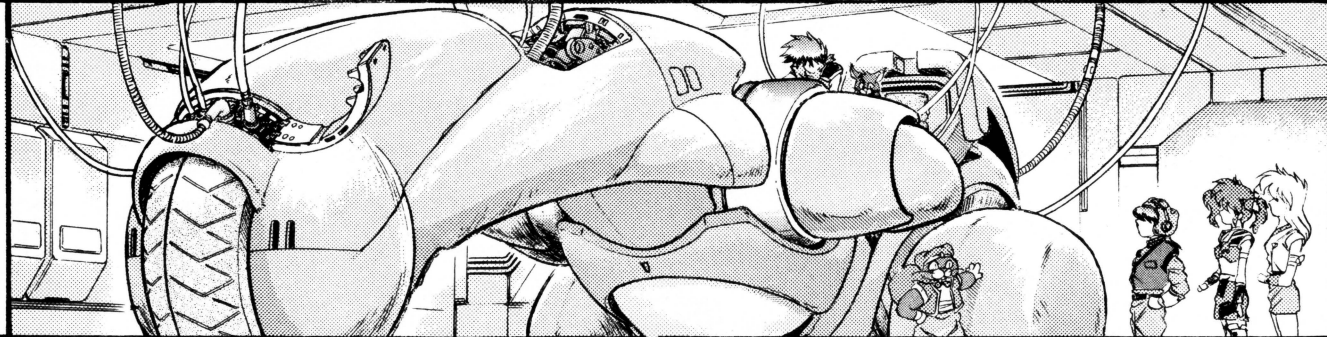
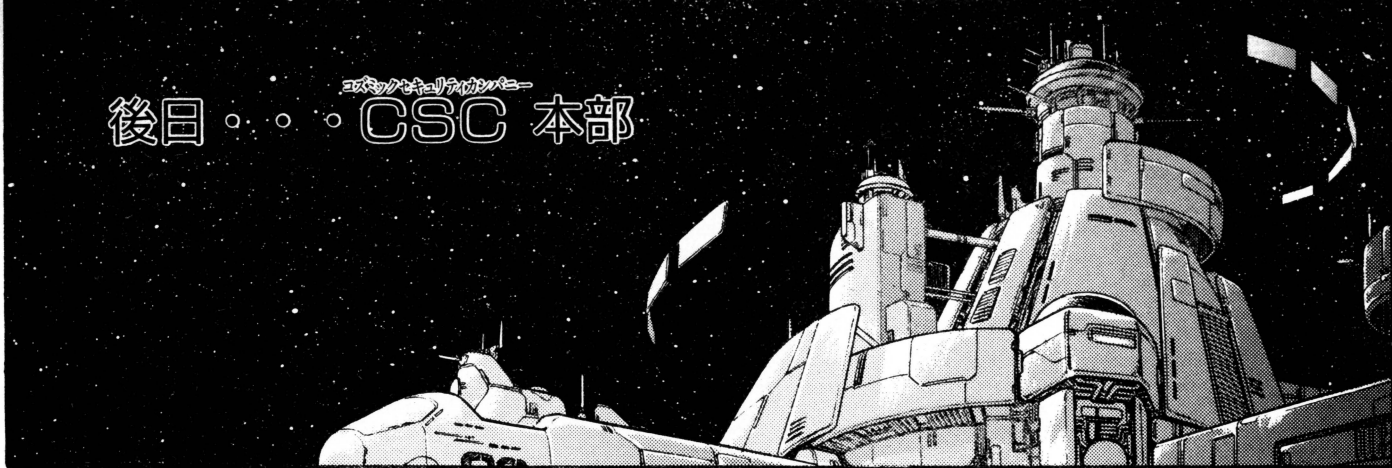
**コズFAN通信**

●声優の深雪さなえさんって、最近は猫役（しかも前任者と交代）が多いですね。私は深雪さんの名前が「室井深雪」の頃からのFANなのさ！（静岡県／プロジェクト34）●越智先生、どうも連載お疲れさまでした。『コズミック４』も期待しています。（愛知県／麗夢）

コズミック・ファンタジー
キィイイイン
さよなら・・
ユウ・・・
サヤ・・

コズミック戦士と再会できるコミック単行本は近日発売予定!!

サヤ・・・
いつか銀河に
本当の平和を
築き上げられたとき
・・・・・・

後日・・・CSC本部

コズミックセキュリティカンパニー

このキルケニーをピックが設計したなんてたいしたもんだよ！

ひゃひゃひゃ にゃんと言ってもあっしの息子でしからに！このくらいは当然でしよ！

えっへん！

越智先生と小原先生にファンレターを!!▼▼▼

最後の最後まで、熱い応援ありがとうございました!!（越智一裕）

act.15
最終回

超ド級の新連載コミック待機中。タイトル発表は次号で。

MONTHLY NEWSPAPER for COSMIC FAN　Saturday, JANUARY, 30 1993　vol. 1

# 待望のファンクラブが誕生！ 会員募集を開始!!

コズミック・ファンの熱い要望に応えて、ついに『コズミック・ファンタジー』と原作者・越智一裕先生のファンクラブ「コズミック・セキュリティ・クラブ」が誕生／　通称CSCと呼ばれるこのクラブは、新作ゲーム『コズミック・ファンタジー4／銀河少年伝説』と初のオリジナルビデオアニメ（OVA）の制作期間中（今年4月～来年3月）のみ運営される期間限定制だ。

会員には、もちろん数々の特典が用意されている。まずは入会と同時に豪華CSC会員証と特製ノベルティ（キーホルダー付き特製ニャン人形を予定）を贈呈。その後は越智先生の近況報告、コズミック関連商品の最新開発状況など気になる情報をオンタイムで満載した会報誌『COSMIC MANIAC』を隔月で年6回送付（第1号は4月末に発送予定）するほか、新作ゲームやOVAなどのスクープ記事を掲載した号外『COSMIC EXPRESS』を情報入手ししだい随時直送する。

入会希望者は、「CSC応募用紙」（コピーも可）に住所・氏名などを記入して、2,000円分（入会金800円＋年会費1,200円）の現金と一緒に下記応募先「CSC事務局／会員受付」係まで必ず現金書留で郵送すること。締め切りは4月15日（必着）。先着受付順で会員登録され、会員証にはなんとうれしいシリアルナンバーが刻印されるのだ／

## COMENTS
## 越智先生もヤル気満々

会報誌では、これまでできなかったことにも意欲的に挑戦してみたいと考えています。『PCエンジンファン』の読者のみなさん、興味があったらぜひ参加してみてください。

# 気になるメディアミックスプロジェクトも順調に進行中

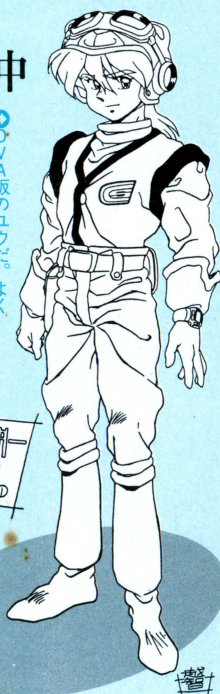
日本テレネット、徳間書店、そして徳間書店インターメディアの3社共同で推進中のメディアミックス事業「コズミック・プロジェクト」の目玉企画、OVAの制作がついにスタート。すでに越智先生の手によるキャラクタ設定とシナリオも完成し、現在は絵コンテの作業が急ピッチで進められている状況だ。どんなストーリーになるのか実に興味深いところだが、今回は出来たてホヤホヤの主人公ユウのキャラクタシートを一部公開しておこう。

ちなみに、現段階ではまだ発表はできないが、OVA以外の企画も順調に進行中。無事（？）に連載が終了したコミックの単行本化も含めて、次号の『Cosmic Times vol. 2』では、さらに詳しい動向をお伝えしよう。

➡OVA版のユウだ。よく見ると、胸に付けたCSC（コズミック・セキュリティ・カンパニー）のマークが変わっているのがわかる

## ニャンのかわら版①

## WANTED
### 事務局スタッフ募集!!

CSC事務局では、元気でやる気のあるスタッフを募集しています。仕事の内容は、おもに会員管理と会報誌の編集補助業務です。資格は18歳以上であれば性別ほか特別な技能・経験など一切問いませんが、今年3月からの約1年間、できれば週4日（定時11：00～18：00）以上勤務できる方を希望します（勤務時間、時給は要応談）。希望者は、履歴書（写真貼り込み）と自己アピール文（400字程度）を必ず同封の上、右下応募先「CSC事務局／スタッフ募集」係まで封書でご応募ください。（電話での問い合わせは受け付けておりません）。締め切りは2月20日（必着）です。

## CSC 応募用紙

CSC□□□□□

ふりがな
氏名　　年齢（　　歳）　性別（男・女）

ふりがな
住所　（〒　　　）

電話番号　（　　　）　ー

学年または職業

（右上の緑枠の中は記入しないでください）



応募先（問い合わせ先も）：〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM「CSC事務局／会員受付」係 ☎03-3578-0291

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

# インフォスクラム

News

13人目のヒーロー、5年ぶりに劇場版で登場！

## 『仮面ライダー ZO(ゼットオー)』

### 仮面ライダーに13人目の仲間が登場する！

リバイバルブームに端を発したヒーロー戦国時代は、またも正義の味方を登場させたぞ！ 本郷猛をカシラとし、由緒正しい血筋を誇る仮面ライダー一家。石ノ森章太郎のマンガを原作に、'71年のテレビ放送開始以来、12人のライダーを生みだしてきた。彼らのオハコは、なんといっても"変身"である。いわく腕を回転させるシンプルな動作を基本とし、"変身〜、とおッ！"と叫びながらジャンプすることで、彼らは仮面ライダーへと変身したのである。

ハードなダンスなどを見慣れた僕らには、どちらかというと質素、ヒーローらしからぬ謙虚な姿と思いがち。が、当時この振り付けは一世を風靡(ふうび)し、ライダー人気を不動にしたのだ。そして、20周年を迎えた今年「ライダー新世紀」を作るべく、まったく新しいライダー・ZOが登場。劇場用超大作として活躍するぞ！

**ビデオレンタル開始**

映画まで待ち遠しい君は、ビデオを観ましょ。バンダイから出た2本の作品を紹介するぞ(レンタル中)。

12人目のライダーはバイオ・サイボーグ・ソルジャー！

デフォルメされた仮面ライダーがカワイイ「〜SD」

### 特撮ヒーロー像からリアルSFX映画へ

ネオ生命体"ドラス"——こいつが今度のライダーの敵だ。形がなく、人間のように感情に左右されることなく、凶悪で賢い…。監督は「真・仮面ライダー」の造形を手掛けたほか、「未来忍者」「ゼイラム」と数々の演出と合成画面を披露してきた新進気鋭の映像作家・雨宮慶太。常識外れの力を持つ最強の敵、そして狂気的な博士の研究の犠牲となりバッタの改造人間にされるヒーローの苦悩…。世代を越えたヒーローらしい、大人らしいシナリオで支えられ、かつ、ドラスをはじめとするグロテスクな敵キャラクタのリアルなSFXも注目に値する。

この『仮面ライダーZO』は現在、ゴールデンウィーク公開を目指してクランクイン中。時代とともに大人も堪能できるエンターテインメントに進化したスーパーヒーローが劇場版としては5年ぶりに復活するワケだ。'93年はライダーファンはたまらない年になりそうだゾ！

仮面ライダーシリーズは'71年4月にTV放送開始以来、このZOで13人目のヒーローの登場となる

左がZOの敵、ドラス。コイツの通り過ぎた街は焦土と化し、残るは残骸のみ

Spot

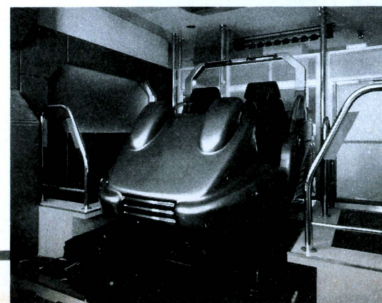
気軽に遊べる都市型エンターテインメント空間

## 「西荻窪アミュージアム」

都市型ゲーセンがディスコよりカッチイイ〜のはもう常識だが、あまりに渋谷、六本木に集中されちゃっても、うーん、考えものだよな。都市型ゲーセンで遊びたいがために、デートコースがいつも渋谷じゃたまんないし。もっと親近感のあるお散歩感覚で立ち寄れるアミューズメントがあったってイイじゃない？

というワケで、昨年暮れにオープンした「西荻窪アミュージアム」はそうしたスノッブな傾向の強い既存の都市型ゲーセンとは異なり、コンビニ的な親しみ感のあるアミューズメントを目指している。ターゲットはやはりヤングアダルト。デートスポット、アフター5スポットとして機能するよう、多様なニーズに対応している。展開内容はゲームセンター、カジノといったアミューズメントを核に、社会の情報や地域の話題をベットの対象としたニュータイプブックメーカー「オッズオン」、チケットセゾン、第一勧業銀行のキャッシュディスペンサーなど、生活便利機能の充実も見逃せない。また、目玉は摩訶不思議空間"マカドックス"の中の2つの世界初登場マシン。100インチ大画面の動きに合わせて船体が動く2シートシミュレーター"ツインビームス"と、目の前に現れ消えるゴーストたちを素早く撃つマルチ映像シューティング"モニターガイスト"だ。新メカ関係にチェックいれたい人もどうぞ。

■場所 東京都杉並区西荻窪3-14-7 ■営業時間：アミュージアム10:00〜23:00、チケットセゾン10:00〜19:00(年中無休) ■問い合わせ：西荻窪アミュージアム ☎03-3335-6381

モニターガイスト。目の前に現れ消えるゴーストを素早くシューティング

ツインビームス。新型変形メカで、惑星探検に出発!!

## Books 最強を目指す若き格闘家の半生
# 佐竹雅昭『世紀末覇者伝説』

世界最強を目指して純粋に闘い続ける男、佐竹雅昭。今、格闘技界でもっとも注目を集めている彼の半生を、4部構成のドキュメントとしてつづったのが、この『世紀末覇者伝説』だ。他流派のチャンピオンを集めて行われた大会で空手界の強豪達を打ち破り、伝説の空手家"熊殺し"ウィリー・ウィリアムスをも倒して、『リングス』へのプロデビューを果たす。そんな彼の闘いの歴史を中心に、彼の友人知人が語る「人間・佐竹雅昭」にも触れることができる。一度は挫折し、空手に絶望しながらも、持ち前の明るさと格闘技にかける情熱で、再度最強への道を歩み始める彼の姿は、読む者に人生という戦場で戦う勇気を与えてくれる。

『世紀末覇者伝説』JICC出版より1500円（税込）で発売中

## Scope バーチャルリアリティを想像体験
# データで見るヒーローの日常生活

バーチャルリアリティ（仮想現実）という言葉が社会に浸透しつつある昨今。CGを利用して、実際にはその場にはない物の感触を感じたり、見たりできるのは科学が与えてくれた奇跡だ。だけど、もっと簡単に、実際にはない物を感じたりする方法が実はあるんだ。それは「想像する」ことだ。これこそ、本当の意味での仮想現実なのかも知れない。

さて、編集部ではそんな想像力の手助けにひと役買ってくれそうな本をいくつか集めてみた。緻密なデータと現代の科学理論で解説されたブラウン管やページの中のヒーローは、君に何を語ってくれるのだろう？

放射能汚染により誕生した究極の生物ゴジラを題材に、化学と生物学を解説。クローンゴジラの作成と言う仮想実験を軸に、ゴジラの生態が明かされていく『ゴジラ生物学序説』。文藝春秋より税込1600円で発売中

各界著名人が執筆、ウルトラマンの世界を科学的に、かつ論理的に研究検証。このテのデータ本としては草分け的な存在で、発売当初、話題を呼んだ。『ウルトラマン研究序説』。中経出版より税込1400円で発売中

緻密なデータでマンガのヒーローを分析したマンガデータ主義の続編（前作は水原勇気）。徹底したデータ解析が感動を呼びさます。『ブラックジャック「89・5%」の苦悩』。情報センター出版より税込1300円で発売中

明るく幸せな家庭の代名詞・サザエさん一家の知られざる意外な事実（実は大金持ちだ、など）をコミックス全68巻とその他の文献から抜き出し、質問形式で解説。『磯野家の謎』。飛鳥新社より税込1000円で発売中

## Goods 集中力Z『コロンブスのたまご』
# ゲームの前に精神統一！

シューティングやアクションゲームの命ともいえる集中力を養成する『コロンブスのたまご』を発見。その正体は、怪しげな金の卵と細かいデコボコが刻まれたブルーの台座と制限時間付き採点表のセットだ。台座はデコボコの粗さで4つのステージに分かれている。その台座の上に金のツルツル卵をいかに早く立たせるかがポイント。正に集中力養成卵というワケだが、これが意外と難しく、ステージ1の制限時間30秒内クリアですら苦労する。ファイナルステージに成功するのは至難の業なのだ。これでキミも、今までクリアできなかったゲームもバッチリかもね!?

■問い合わせ：ピープル株式会社
☎03-3862-3739

『コロンブスのたまご』は税別1600円で発売中

## Cinema 文化の違いに戸惑う外人野球選手を描く
# 映画『ミスター・ベースボール』

日本の大衆スポーツとして絶大なる人気を誇る野球。去年も西武ライオンズが圧倒的な強さで優勝をなし遂げたが、その影の立役者として強力な助っ人外人の力があったことも忘れてはならない。そんな助っ人外人を描いた作品『ミスター・ベースボール』が1月下旬に公開される。

助っ人外人役ジャック・エリオットを演じるのは『スリーメン&ベビー』などでおなじみのトム・セレック。物語は彼がメジャーリーグを追い出され、日本のプロ野球チーム・中日ドラゴンズにトレードされることから始まる。そこで待ち受けていたのは文化や習慣の違い（そうめんを食べるシーンは大爆笑だ！）、そして頑固一徹の鬼監督、内山だった。

この作品は日本のプロ野球界を舞台に、日本の文化に戸惑う姿やアメリカと日本の野球の違いに反発するエリオットをコミカルに描きつつ、しだいに心が打ち解け合っていくという感動のヒューマン・ドラマ。内山監督に扮するのは高倉健。『ブラック・レイン』に続いて英語の台詞を交えた渋い演技を披露する。高倉健が選んだ記念すべき200本目の作品ということも話題のひとつだ。

監督は「愛しのロクサーヌ」など幅広いジャンルを手がけているフレッド・スケピシ。また、テクニカル・アドバイザーを、ロッテなどでプレイしていたレオン・リーが担当。業界的な裏話も知ることができるかも。（上映時間／1時間50分）

ペナントレースの優勝を目指して、高倉健とトム・セレックが日本のプロ野球界で大活躍!! 2人のコンビネーションが魅力



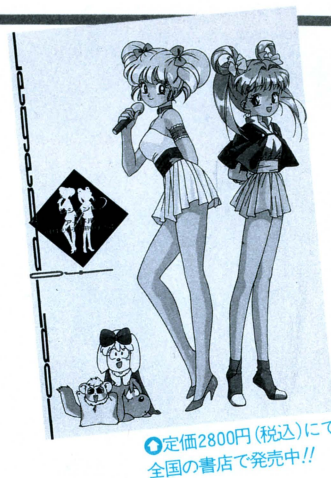
迫力の乱闘シーンがたくさんあるこの映画。本物顔負けの殴りあいを見ることも…!?

## News 『リセエンヌ』『レジェンド・オブ・アイドル』
# バンダイより美少女豪華本リリース！

最近のアニメやゲームは美少女人気花ざかり。『美少女戦士セーラームーン』の大ヒットをみてもわかるように、「美少女」はもう時代のキーワードだ／　と、話を持ってきたところで、昨年12月にバンダイからリリースされた美少女豪華本の話題。

『レジェンド・オブ・アイドル』はTVアニメ『アイドル伝説えり子』『アイドル天使ようこそようこ』のカップリング。描き下ろしイラストや幻の初期設定集といった貴重な資料を収録。ビデオパッケージのアートギャラリーもオススメ。一方、もう１冊は美少女絵師として名高い「遊人」による初の画集『リセエンヌ』。リセエンヌとは女学生という意味。元気でキュートでちょっぴり♡な116人の美少女が勢ぞろい／　どう？　これはもう、じゅるじゅるでしょ。

■問い合わせ：株式会社バンダイ
☎03-5828-3070

定価2800円（税込）にて全国の書店で発売中!!

「遊人」画集『リセエンヌ』も同じ価格で発売中だ

## People 『けっこう仮面３』コスプレ監督
# Dカップまんが家・一本木蛮

ジャパンホームビデオから４月発売される『けっこう仮面３』。この作品でスーパーコスプレ監督を務める"Dカップまんが家"（？）の一本木蛮さんが今月のゲストだ。

**――気にいっているキャラは？**

「妖鳥シレーヌのパロディで妖鳥チヂレーヌ。作り物のちぢれた毛が前のほうから後ろに回り込んで尻尾になっている。これならちょっとくらい本物の毛が見えても平気じゃーんてな感じで。ちなみに女子プロレスラーの尾崎魔弓さんが演じてます」

**――コスプレで苦労した点は？**

「キャラ設定から、実際の衣装も作ったので大変。でも、永井豪キャラの女のコって個性的だけど、コスプレにはしにくい。なぜかというと、すぐに脱がされちゃうから（笑）」

**――ずばり、ビデオの見所は？**

「ズラっと並んだ14個のオッパイ／　7人の中には、巨乳やら貧乳、乳輪の黒いけっこう仮面など…。あと今回、毛を剃るのを忘れてきたけっこう仮面がいて、股間の特殊メイクがややおろそかに（笑）。未確認だけど、どこかで見えているかもネ」

**――ところで疑問ですが、ラ○ちゃんは永井豪キャラではないのでは？**

「監督じきじきのご指名。永井豪キャラのパロディをいろいろ考えたけど、秋山監督が「お前は○ムちゃんをやるんだぞ／」の一言で（笑）」

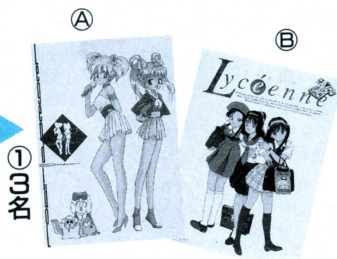
### 一本木蛮プロフィール

東京都出身、身長152cm、体重46kg。B88、W58、H84。本業のマンガはJr.ヤングオート（芸文社）で交通法規マンガ執筆のほか、JICC出版より２月ごろ発売の描き下ろし単行本『これでもファンタジー』（仮題）に参加の予定。

髪はグリーン、肌にはラメをスプレーして、ド派手にキメた！

# 今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。欲しい人はハガキに希望するプレゼント番号と、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ、下記まで。締め切りは２月27日必着、発送をもって発表とします。

①３名 Ⓐ Ⓑ

バンダイからは、美少女豪華本を。ⒶTVアニメ『アイドル伝説えり子』『アイドル天使ようこそようこ』のカップリング『レジェンド・オブ・アイドル』と、Ⓑ遊人初の画集『リセエンヌ』を各３名に（どちらが欲しいか明記）

②５名

デルタプランからは、P66でも紹介した都市型・エンターテインメント空間『西荻窪アミューズアム』のオープンを記念して、オリジナル・ジャンパー（色は白）を５名の方に／

③５名

ピープルからは、P67でも紹介した４つの難易度レベルで集中力のイメージトレーニングが可能な集中力Z『コロンブスのたまご』を５名の方に

④５名

Ⓐ Ⓑ
ヴァリスからはビデオ『闘魂Vスペシャル』の特製オリジナルテレカ（非売品）を各５名の方に。Ⓐグレート・ムタ選手、Ⓑ長州力選手。どちらが欲しいかを明記してね

### あて先

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN編集部
3月号インフォ・プレゼント係

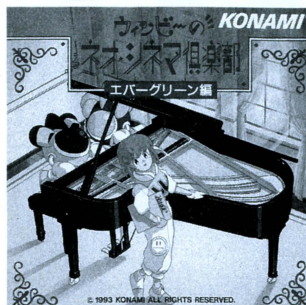
## お詫びと訂正

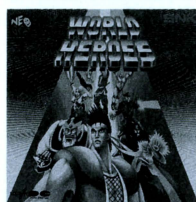
PCエンジンFAN２月号、インフォスクラムP62の「SCOPE」のコーナーにおいて、ナカジマコーポレーションより発売の『FMW大仁田厚のぬいぐるみ』紹介記事中において掲載した問い合わせ先の電話番号に誤りがありました。正しい電話番号は03-3652-8456です。読者および関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしたことを慎んでお詫び申し上げ、ここに訂正させていただきます。

（PCエンジンFAN編集部）

# CD

## ウインビーのネオシネマ倶楽部 エバーグリーン編

2/5発売　キング　3000円(税込)

『出たな！ツインビー』のウインビーがプロデュースする、という形で構成されたイメージアルバム。原曲のイメージを大切にし、ピアノやピアニカなどストリングス中心のアレンジとなっている。『出たな！ツインビー』はもちろん『愛戦士ニコル』『悪魔城伝説』などの8つの作品の中から、名曲と言われるものだけを厳選。コナミファンには涙モノの、シネマチックで心温まるアルバム。きっと、なつかしい曲に会えるよ。

## ワールドヒーローズ

発売中　ポニーキャニオン　1500円(税込)

同名のNEO・GEOソフトのオリジナルサウンド＆アレンジバージョン。さらに、ゲーム中のボイスやS．Eまでも完全収録。特典はゲームの各キャラクタの必殺技が一目で分かる、超過激必殺技カードだ。

## たったひとつの贈り物 井上麻美

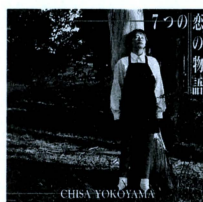
発売中　ファンハウス　2500円(税込)

ミスCD-ROM²としてアイドルデビューした麻美ちゃんの、全6曲＋おしゃべりで構成されたミニアルバム。PCエンジンソフト『井上麻美　この星にたったひとりのキミ』のミニ写真集も付いているぞ。

## パーフェクト・コレクション ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

発売中　キング　4200円(税込)

PCエンジン版も発売された『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』の2枚組アルバム。Disc Iはオリジナル・サントラを収録。Disc 2はハードロックあり、シンセありのアレンジバージョンで『ドラスレ』を楽しめる。

## 7つの恋の物語 横山智佐

発売中　アポロン　3000円(税込)

『銀河お嬢様伝説ユナ』のユナの声でおなじみの、〝智佐タロー〟のファーストアルバム。全国縦断コンサートなど、アニメ界ではアイドル的人気を誇る彼女の、アーティストとしての第一歩となるであろう。

## MIDI POWER Ver.2.0 X68000 COLLECTION

発売中　キング　2800円(税込)

X68000で発売されている『グラディウス』『沙羅曼蛇』『A-JAX』のBGMをMIDIアレンジバージョンで収録。ローランドSC-55が駆使され、MIDI音源の素晴らしさを改めて実感させられる一枚となっている。

## はるか、ノスタルジィ

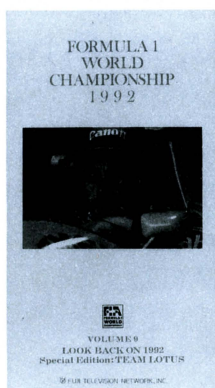
発売中　NECアベニュー　3200円(税込)

今春公開予定の同名映画のオリジナルサウンドトラック。音楽監督は、読者には『天外魔境II卍MARU』でおなじみの久石譲。心にしみ入るような繊細なメロディで、映画の舞台である小樽の情景を静かに描く。

# Video

## F1 Grand Prix1992 Vol.9 総集編　チーム・ロータス特集

2/3発売　ポニーキャニオン　4500円(税込)

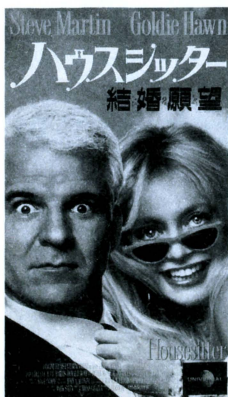
'92シーズンのF1の激戦を振り返る総集編。まさに圧倒的な速さで、年間9勝の新記録を樹立したナイジェル・マンセル。今年限りで引退する、彼の最後の走りを存分に楽しめる。今宮純、森脇基恭、川井一仁などのTV中継の解説陣が、シーズン中には聞けなかったドライバー移籍のウラ話なども解説。特集は、上位に食い込む健闘を見せた名門チーム・ロータスだ。

## 甲竜伝説ヴィルガスト 上巻「選ばれし勇者集結!?」

発売中　バンダイ　4800円(税込)

ガシャポンからメディアミックス展開され、さまざまな分野に広がった『ヴィルガスト』が、OVAにも登場。藤島康介デザインのかわいいキャラが、スピード感あるアクションを繰り広げる。

## ジャイアントロボ エピソード2　バシュタールの惨劇

2/21発売　バンダイ　5800円(税込)

横山光輝原作の『ジャイアント・ロボ』を、装いも新たにOVA化、その第2弾だ。音楽をポーランド国立のワルシャワフィルハーモニック・オーケストラが演奏したのも話題となっている。

## ハウスシッター 結婚願望

2/26発売　CIC・ビクター　1万6000円(税別)

恋人にフラれてしまった中年男の家に、奇妙な美女が転がりこんだ。恋人の関心を取り戻すべく、2人が繰り出す数々のホラ話が、いつしか現実のものとなっていって…。ひょんなことから共同生活を始める男女を、名実ともにトップコメディアンとなったスティーブ・マーティンとゴールディ・ホーンが怪演。一歩も譲らぬノリノリのギャグで見る者を爆笑の渦に巻き込む。2人が機関銃のように連発するホラ話には実害がなく、逆に周囲の人々を幸福にしていくさまが、見事なハッピーエンドにつながっていくところが見モノ。

## ハイランダー2 甦る戦士

2/1発売　バップ　1万5800円(税込)

首をはねない限り死ぬことのない超人〝ハイランダー〟の戦いを描いた続編。前作で人間となった主人公コナーが再び不死身の戦士となり、悪の将軍カターナから地球を守るべく立ち上がる。

## 矢追純一　UFO現地取材第四弾

2/1発売　バップ　1万2000円(税込)

一昨年の10月にTV放映された特別番組に、矢追氏の新コメント、UFO最新情報を追加。宇宙人の死体映像、墜落したUFOの事件などを交え、人類がいまだ解明できない数々の謎に迫る。

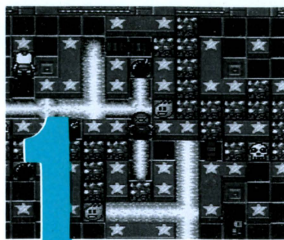
**はみだし情報**　ポニーキャニオンより'92年のゲームミュージック・ベスト5を収録した2枚組アルバムが発売！『サイトロン　ビデオゲームミュージック年鑑1992』(2月19日発売、税込3500円)は、月刊『ゲーメスト』による年間ランキングから上位5タイトルをチョイス。『ストリートファイターIIダッシュ』もアリ！

# PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えする当コーナー。今月は、月間売り上げチャートのタイトルが総入れ替えになったのをはじめ、すべてのチャートに異変が…!!

## 11月30日▶12月25日発売の新作

12月4日(金)スーパーシュヴァルツシルト2
12月4日(金)超時空要塞マクロス永遠のラヴソング
12月4日(金)TECMO WORLD CUP スーパーサッカー
12月4日(金)桃太郎伝説外伝　第1集
12月11日(金)ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会
12月11日(金)ネクスザール
12月11日(金)ボンバーマン'93
12月18日(金)イメージファイトII
12月18日(金)F1　CIRCUS'92
12月18日(金)スーパーリアル麻雀スペシャル ミキ・カスミ・ショウコの思い出より
12月18日(金)グラディウスII　ゴーファーの野望
12月18日(金)サークI・II
12月18日(金)上海III　ドラゴンズアイ
12月18日(金)パステルLime
12月18日(金)ブライII　闇皇帝の逆襲
12月18日(金)モトローダMC
12月22日(火)宇宙戦艦ヤマト
12月22日(火)パチ夫くん　笑う宇宙
12月23日(水)ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
12月25日(金)井上麻美　この星にたった1人のキミ
12月25日(金)ゲイングランドSX
12月25日(金)ジム・パワー
12月25日(金)超兄貴

## 月間売り上げBEST10 MONTHLY HIT CHART (11月30日▶12月25日)

1 ⇧下馬評どおり『ボンバーマン'93』がぶっちぎり

2 ⇧『ドラスレ英雄伝説II』2位に留まった…

| 前月 | ソフト名 | ポイント | メーカー名 | ジャンル 媒体 | 発売日 価格(税別) |
|---|---|---|---|---|---|
| 初 | 1 ボンバーマン'93 | 1256 | ハドソン | アクション Hu | '92年12月11日 6500円 |
| 初 | 2 ドラゴンスレイヤー英雄伝説II | 707 | ハドソン | ロールプレイング CD | '92年12月23日 7200円 |
| 初 | 3 ブライII　闇皇帝の逆襲 | 353 | リバーヒルソフト | ロールプレイング CD | '92年12月18日 7800円 |
| 初 | 4 サークI・II | 294 | 日本テレネット | ロールプレイング CD | '92年12月18日 7800円 |
| 初 | 5 宇宙戦艦ヤマト | 267 | ヒューマン | シミュレーション CD | '92年12月22日 7800円 |
| 初 | 6 超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング | 261 | 日本コンピュータシステム | シミュレーション CD | '92年12月4日 7400円 |
| 初 | 7 スーパーシュヴァルツシルト2 | 259 | 工画堂スタジオ | シミュレーション CD | '92年12月4日 7800円 |
| 初 | 8 グラディウスII ゴーファーの野望 | 252 | コナミ | シューティング CD | '92年12月18日 7800円 |
| 初 | 9 桃太郎伝説外伝　第1集 | 214 | ハドソン | ロールプレイング Hu | '92年12月4日 6500円 |
| 初 | 10 スーパーリアル麻雀スペシャル ミキ・カスミ・ショウコの思い出より | 193 | ナグザット | 麻雀 CD | '92年12月18日 7800円 |

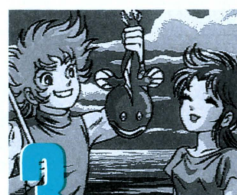
※ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

## Hit Chart Voice

### 誌上初、チャート総入れ替え!!

近ごろ、新作ソフトがチャートを占める比率が高くはなっていたものの、チャートすべてを占めることは今までになかった。しかし今月は全タイトルが入れ替わり、ランキングソフトのすべてが新作ソフトとなっている。これは本誌創刊以来初めてのことである。

このような結果になった理由には、2つのことがあげられる。1つ目は集計期間に22本ものソフトが集中したことだ。このリリース数は'90年12月の21本を上回るものであった。また今月はソフト自体の売れ行きも好調で、9位までにランキングしたソフトが200ポイント以上を叩き出している（先月のトップ『ファイヤープロレスリング3』は268ポイントであった）。

2つ目が、PCエンジンの人気ソフトがすぐに売り切れてしまうということにある。つまり、先月高いポイントを見せたソフトも、翌月は品薄のため販売数が伸びず、ポイントが下がってしまうのである。今月のチャートでも3位の『ブライII』から『サークI・II』『ヤマト』『マクロス』そして7位の『シュヴァルツシルト2』までの5本は、現在完売状態に近い。これらのソフトも来月のチャートでは低いポイントに留まるだろう。その結果、来月も新作ソフトである『魔物ハンター妖子』や『ナディア』などが上位に食い込み、激しいチャート争いを見せるに違いない。

3 ⇧鼻の差で『ブライII』が3位に入賞!

### 来月の注目ソフトはコレだ!!

⇧『魔物ハンター妖子　遠き呼び声』(1月8日発売)

# 前人気 BEST10

## 『ドラナイIII』急浮上！

今月もトップは『カブキ伝』。確実にポイントを伸ばし首位をキープした。2位には先月戦闘シーンが公開された『ドラゴンナイトIII』が、9位から大きくジャンプアップ!! 『カブキ伝』に迫る勢いだ。一方、発売が延期された『モンスターメーカー』は、新情報もなくプラス要素がないためにここにきてポイントが横ばい。2ヵ月連続で順位を落としている。

| 順位 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | 得票 | 開発状況 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 天外魔境 風雲カブキ伝 | ハドソン | 176 | 50% | 制作は順調に進行中。話題のアフレコも、ほぼ終了したとのこと…。 |
| 2 | 9 | ドラゴンナイトIII | NECアベニュー | 153 | 70% | 音響面のレコーディングが終了。グラフィックも順調に進んでいる。 |
| 3 | 2 | モンスターメーカー 闇の竜騎士 | NECアベニュー | 131 | 95% | より良い物を目指し妥協のない体制で開発に取り組んでいるとか…。 |
| 4 | 6 | 風の伝説 ザナドゥ | 日本ファルコム | 129 | 75% | グラフィック制作は順調に進み、ビジュアルも動いているらしい。 |
| 5 | 4 | イースIV | ハドソン | 119 | 0% | 開発状況0%は変わらず。しかし、いろいろな企画が始動中である。 |
| 6 | 7 | 卒業 グラデュエーション | NECアベニュー | 97 | 80% | アテレコも無事に終了し、完成に向けて開発は順調に進行している |
| 7 | 14 | ゼロヨンチャンプII | メディアリング | 63 | 100% | メイン部分はほぼ完成。開発は最後の大詰めに入っているとのこと。 |
| 8 | 5 | コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 | 日本テレネット | 55 | 0% | 現在、越智一裕先生がシナリオ執筆に取り組むための準備中とか…。 |
| 9 | 3 | 天外魔境III(仮称) | ハドソン | 43 | ?% | 今月もお伝えできる新たな情報はない。ノーコメント状態は続く…。 |
| 10 | 初 | CAL II | NECアベニュー | 41 | 80% | 発売も3月に決定し、開発は大詰めに。現在、最終調整中との話…。 |

# 移植希望 BEST10

## 巨星『ストII』落ちる!!

19カ月という長い期間、トップに輝いていた『ストリートファイターII』の文字が、ついにその座から消えた…。代わって躍り出たのは『プリンセスメーカー』だ！『ストIIダッシュ』のポイントが、今月3位に初登場『ストIIダッシュターボ』に食われたすきに、トップを奪取。また、バージョンアップした続編『プリンセスメーカー2』も10位に初登場している。

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 得票 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | パソコン プリンセスメーカー | シミュレーション | 163 |
| 2 | 1 | 業務用 ストリートファイターIIダッシュ | アクション | 131 |
| 3 | 初 | 業務用 ストリートファイターII ダッシュ ターボ | アクション | 128 |
| 4 | 4 | メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES | ロールプレイング | 87 |
| 5 | 7 | スーパーファミコン ファイナルファンタジーV | ロールプレイング | 74 |
| 6 | 3 | パソコン エメラルド・ドラゴン | ロールプレイング | 69 |
| 7 | 6 | 業務用 龍虎の拳 | アクション | 39 |
| 8 | 12 | 業務用 XEXEX | シューティング | 28 |
| 9 | 9 | 業務用 R-TYPE LEO | シューティング | 26 |
| 10 | 初 | パソコン プリンセスメーカー2 | シミュレーション | 22 |

# ゲーム成績表 BEST20

## 〈音楽・効果音編〉

## 首位は『SNATCHER』

今回は、ゲーム成績表の中から「音楽・効果音」の項目を抜き出しランキングを出してみた（タイトルの後にある丸カコミ数字は全445本中の総合順位）。昨年の年末に発売された作品が健闘。『SNATCHER』が『天外魔境II』を抑えて首位にたっている項目だ。

| 順位 | ソフト名 | ポイント | 順位 | ソフト名 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SNATCHER② | 4.747 | 11 | 超兄貴㉗ | 4.448 |
| 2 | 天外魔境II卍MARU① | 4.703 | 12 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説II⑥ | 4.438 |
| 3 | イースIII ワンダラーズフロムイース㉒ | 4.631 | 13 | ヴァリス㉞ | 4.400 |
| 4 | イースI・II④ | 4.629 | 14 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説⑬ | 4.395 |
| 5 | ファイティングストリート㉙ | 4.586 | 15 | ゲート・オブ・サンダー㉚ | 4.384 |
| 6 | グラディウスII ゴーファーの野望⑳ | 4.578 | 16 | スーパーシュヴァルツシルト2⑯ | 4.369 |
| 7 | スーパーダライアス㉔ | 4.536 | 17 | モンスターレア㉝ | 4.368 |
| 8 | 天外魔境 ZIRIA⑧ | 4.471 | 18 | ラストハルマゲドン⑫ | 4.350 |
| 9 | コブラ 黒竜王の伝説⑮ | 4.467 | 19 | うる星やつら⑦ | 4.350 |
| 10 | マジカルチェイス③ | 4.461 | 20 | R-TYPE I⑩ | 4.339 |

美少女は強し!? 『ドラゴンナイトIII』はジャンプアップで一気に2位へ

首位に立った『プリンセスメーカー』。PCエンジンに登場する日は？

首位の座を明け渡した『ストII』。こんどは『ターボ』で首位に挑む!!

完成度の高かった『SNATCHER』は、最高傑作との呼び声もある

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは5点満点です。
ランキング中の前回順位に「初」とある作品は、今月初めてチャートに登場した作品を意味します。

ソフト合計120本

# アンケートに答えてゲームをもらおう！

# 読者プレゼント

## 応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を１つ（①〜⑥）書き、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）41円切手を貼ってポストまで！　締め切りは2月26日（必着）、発表は3月30日発売の5月号です。

## 今号のプレゼント　各20名様

①ダンジョン・エクスプローラーII……………16
②コットン…………………………………………20
③クレスト・オブ・ウルフ………………………22
④ホラーストーリー………………………………30
⑤天使の詩II　堕天使の選択……………………82
⑥幻蒼大陸オーレリア……………………………84
（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

## アンケート

❶今号の記事の中でおもしろかったものを表１から３つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。
❷今号の記事の中でつまらなかったものを表１から３つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを表４から２つ選び、番号を書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表４から２つ選び、番号を書いてください。
❺攻略特集してほしいゲームを表４から２つ選び番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼本誌以外によく読む雑誌を表２から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
❽あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表３から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
❾これから買おうと考えているパソコン、またはゲーム機を表３から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を１つ選んでください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選んでください(複数回答可)。
①新作の記事が読みたかった。
②巻頭の特集記事が面白そうだから。
③付録が欲しかった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤コミックが読みたかったから。
⑥読者ページが面白そうなので。
⑦新作の発売情報が知りたくて。
⑧毎月定期的に購入しているため。
⑨その他。
⓬CD-ROMソフトが遊べる機種（CD-ROM²システム、スーパーCD-ROM²、PCエンジンDUOなど）を所有していますか。いずれかを選び○で囲んでください。
⓭次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。所有しているものがない場合は「ナシ」と書いてください。
①PCエンジンマウス
②コードレスマルチタップセット
③コードレスパッド
④バーチャルクッション
⓮好きなゲームのジャンルを次の中から３つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦レース
⑧デジタルコミック
⓯今月の特別付録「PCエンジン新作 Visual BOOK」について、あてはまる番号を１つ選んでください。
①とても面白かった。
②面白かった。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
⓰ハガキ裏の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の６項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

**キャラクタ**　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

**音楽・効果音**　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルとの相性度をチェック。

**お買い得度**　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

**操作性**　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

**熱中度**　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

**オリジナリティ**　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

## 1月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

**①サークI・II**
北海道／林　星児・16歳
／三吉　貴博・17歳
岩手／佐々木秀幸・18歳
山形／木村　修治・16歳
埼玉／岡田　忠・17歳
／千代田　剛・16歳
東京／大浜　良輔・19歳
／山中　大輔・17歳
／横田　尚久・16歳
長野／三俣　史博・17歳
石川／村田　俊介・11歳
岐阜／久松　一也・17歳
大阪／中元　将人・20歳
和歌山／名古　薫・17歳
岡山／平松　大成・15歳
／蓑部　栄治・17歳
広島／中村　昭雄・22歳
香川／堀江　賢・16歳
福岡／高井　正己・27歳
／山隈　政雄・20歳

**②ブライII　闇皇帝の逆襲**
北海道／内田　靖英・14歳
福島／及川　克文・21歳
埼玉／内山　貴雄・17歳
東京／松永　裕治・15歳
長野／樽見　浩司・14歳
新潟／松尾　満・15歳
富山／茶谷　英司・17歳
石川／酒井　義孝・11歳
静岡／枝村　茂治・23歳
京都／西村　忠真・16歳
大阪／山田　大助・14歳
兵庫／田中　健一・16歳
和歌山／佐武　里香・21歳
岡山／津田　春恵・20歳
広島／平田登志紀・14歳
山口／野村　浩太・17歳
香川／天雲　浩之・15歳
福岡／川崎　幹公・12歳
佐賀／江口　照善・15歳
沖縄／金城　聡彦・20歳

**③上海III　ドラゴンズアイ**
北海道／田代　光・17歳
／富樫　紀夫・29歳
青森／斉藤　孝幸・18歳
岩手／林　元気・14歳
茨城／川村　幸仁・21歳
埼玉／小川　晴行・42歳
／金谷　明哲・16歳
東京／塩田　裕司・20歳
長野／野牧　智幸・16歳
新潟／清水　麻依・？歳
富山／村田幸太郎・14歳
岐阜／永田　政樹・24歳
静岡／杉浦　光・12歳
愛知／小串　浩司・15歳
三重／山原　博人・18歳
大阪／中元　政明・14歳
／宮本　忠夫・43歳
鳥取／平木　恵介・16歳
香川／梶原　睦・16歳
福岡／阿南　貴史・19歳

**④スーパーリアル麻雀スペシャル**
北海道／酒井秀一郎・18歳
岩手／簗場　由行・22歳
宮城／深瀬　大輔・19歳
山形／江口　洋史・20歳
埼玉／隈本　理恵・22歳
千葉／山本　光・22歳
東京／宮川　秀實・28歳
長野／上村　好彦・26歳
石川／中島　義和・17歳
岐阜／玉井　教寿・17歳
愛知／渡辺　久志・15歳
京都／久保田智也・18歳
大阪／神明　克則・16歳
／吉原　保・25歳
兵庫／高田　篤・20歳
岡山／竹谷　和信・27歳
広島／重高　尚徳・13歳
愛媛／竹本　哲也・21歳
高知／山崎　康司・16歳
長崎／山口　昭・16歳

**⑤スーパーシュヴァルツシルト2**
青森／佐藤　忠明・17歳
栃木／谷津　和男・17歳
埼玉／阿部　優・15歳
千葉／平野　裕喜・15歳
東京／桜井　健一・17歳
神奈川／佐藤　悠規・15歳
新潟／小松原　泰・14歳
富山／池田　拓郎・14歳
岐阜／長縄　司・18歳
愛知／江本　哲郎・13歳
三重／染田　裕樹・18歳
京都／薮田　諭・16歳
大阪／山口　卓哉・19歳
兵庫／菱沼　孝之・16歳
奈良／中野　隆司・16歳
和歌山／山下　和久・15歳
岡山／山本　文三・14歳
広島／土井　健・15歳
愛媛／細川　広暁・16歳
熊本／澤永　一誠・16歳

**⑥超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング**
北海道／斉藤　愛・19歳
岩手／菊池　広幸・16歳
宮城／四釜　信宏・18歳
茨城／遠藤　浩・18歳
栃木／植木　上総・13歳
埼玉／青板　稔・24歳
東京／早川　秀次・24歳
／本山　慎二・24歳
神奈川／藤原　宏・26歳
新潟／井口　文男・20歳
富山／竹本　一平・14歳
岐阜／田辺　憲一・15歳
大阪／谷　勝士・15歳
兵庫／桑田　陽介・16歳
奈良／岡本　茂・19歳
島根／鎌田　修治・16歳
岡山／難波ひろゆき・18歳
愛媛／吉田　裕樹・14歳
福岡／松井　秀人・22歳
大分／有馬　貴穂・17歳

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## 表1　今号の記事

| No. | 表1　今号の記事 |
|---|---|
| 1 | 表紙 |
| 2 | 39800円の低価格DUOとLD-ROM²の発売でソフトはどう変わる!? |
| 3 | ハドソン |
| 4 | NECアベニュー |
| 5 | ナグザット |
| 6 | ライトスタッフ |
| 7 | マイクロキャビン |
| 8 | メディアリング |
| 9 | アトラス |
| 10 | リバーヒルソフト |
| 11 | 日本テレネット |
| 12 | タイトー |
| 13 | ヒューマン |
| 14 | 日本コンピュータシステム |
| 15 | NECホームエレクトロニクス |
| 16 | パック・イン・ビデオ |
| 17 | ビクター音楽産業 |
| 18 | インテック |
| 19 | OTHER MAKERS |
| 20 | READER'S LAND |
| 21 | インフォスクラム |
| 22 | PC ENGINE DATA BANK |
| 23 | (コミックス)コズミック・ファンタジー |
| 24 | Cosmic Times vol.1 |
| 25 | '93 WINTER CES REPORT |
| 26 | (ATTACK SPECIAL) ドラゴンスレイヤー英雄伝説II |
| 27 | UL-TECH Wonder Land |
| 28 | 新作発売カレンダー |
| 29 | (特別付録)PCエンジン新作 Visual BOOK |

## 表2　雑誌名

| No. | 表2　雑誌名 |
|---|---|
| 1 | 月刊PCエンジン |
| 2 | ㊙PCエンジン |
| 3 | 電撃PCエンジン |
| 4 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 5 | スーパーファミコンマガジン |
| 6 | 週刊ファミコン通信 |
| 7 | HIPPON SUPER |
| 8 | ㊙スーパーファミコン |
| 9 | THE スーパーファミコン |
| 10 | 電撃スーパーファミコン |
| 11 | ゲームボーイMagazine |
| 12 | ゲームボーイ |
| 13 | メガドライブFAN |
| 14 | ㊙メガドライブ |
| 15 | Beep!メガドライブ |
| 16 | 電撃メガドライブ |
| 17 | V JUMP |
| 18 | テクノポリス |
| 19 | LOGIN |
| 20 | コンプティーク |
| 21 | POPCOM |
| 22 | 電撃王 |
| 23 | MSX・FAN |
| 24 | ゲーメスト |
| 25 | コロコロコミック |
| 26 | コミックボンボン |
| 27 | 週刊少年ジャンプ |
| 28 | 週刊少年サンデー |
| 29 | 週刊少年マガジン |
| 30 | 週刊少年チャンピオン |
| 31 | 月刊少年ガンガン |
| 32 | その他 |

## 表3　機種名

| No. | 表3　機種名 |
|---|---|
| 1 | ファミコン<br>ツインファミコン<br>ファミコンタイトラー |
| 2 | スーパーファミコン |
| 3 | PCエンジン<br>PCエンジン　コアグラフィックス<br>PCエンジン　コアグラフィックスII<br>PCエンジン　シャトル |
| 4 | PCエンジン　スーパーグラフィックス |
| 5 | CD-ROM²システム |
| 6 | スーパーCD-ROM² |
| 7 | PCエンジンDUO |
| 8 | PCエンジンDUO-R(今春発売予定) |
| 9 | PCエンジン　LT |
| 10 | PCエンジン　GT |
| 11 | スーパーシステムカード |
| 12 | レーザーアクティブ　LD-ROM²(7月発売予定) |
| 13 | レーザーアクティブ　MEGA-LD(7月発売予定) |
| 14 | MSX、MSX2<br>MSX2+、MSX turboR |
| 15 | セガマスターシステム |
| 16 | MEGA DRIVE |
| 17 | MEGA-CD |
| 18 | WONDERMEGA |
| 19 | PC-8801シリーズ |
| 20 | PC-9801シリーズ |
| 21 | X68000シリーズ |
| 22 | FM-TOWNS |
| 23 | ゲームボーイ |
| 24 | LYNX |
| 25 | ゲームギア |
| 26 | NEO・GEO |
| 27 | その他 |
| 28 | 何も持っていない |
| 29 | とくに買いたくない |

## 表4　ゲーム名

| No. | 表4　ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | アドベンチャー　オブ　マミーヘッド |
| 2 | アルガノス |
| 3 | アルザディック |
| 4 | アルシャーク |
| 5 | アンジェラス2　ホーリー・ナイト |
| 6 | イースI・II |
| 7 | イースIII　ワンダラーズフロムイース |
| 8 | イースIV |
| 9 | 伊賀忍者　凱王(仮称) |
| 10 | 1552　天下大乱 |
| 11 | 井上麻美　この星にたったひとりのキミ |
| 12 | イメージファイトII |
| 13 | インペリアル・フォース |
| 14 | ヴァリス ビジュアル集 |
| 15 | WIZARDRY I・II |
| 16 | WIZARDRY V |
| 17 | ウインズ・オブ・サンダー |
| 18 | 宇宙戦艦ヤマト |
| 19 | うる星やつら　STAY WITH YOU |
| 20 | 英雄三国志 |
| 21 | A列車で行こうIII |
| 22 | エグザイルII　邪念の事象 |
| 23 | F1 CIRCUS SPECIAL |
| 24 | F1　CIRCUS'92 |
| 25 | F1チームシミュレーション　プロジェクトF |
| 26 | オーロラクエスト　おたくの星座　IN ANOTHER WORLDS |
| 27 | OFF THE WALL |
| 28 | 改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス |
| 29 | 風の伝説ザナドゥ |
| 30 | キアイダン00 |
| 31 | GALAXY刑事GAYVAN |
| 32 | ギャラクシーフォースII |
| 33 | CAL II |
| 34 | キャンペーン版大戦略II |
| 35 | ぎゅわんぶらあ自己中心派　麻雀パズルコレクション |
| 36 | 巨大アリの恐怖　IT CAME FROM THE DESERT |
| 37 | 銀河お嬢様伝説ユナ |
| 38 | クイズ殿様の野望 |
| 39 | クイズの星 |
| 40 | グラディウスII　ゴーファーの野望 |
| 41 | クレスト・オブ・ウルフ |
| 42 | 芸者ウォーリアーズ |
| 43 | ゲイングランドSX |
| 44 | ゲート・オブ・サンダー |
| 45 | 激写ボーイ |
| 46 | 幻蒼大陸オーレリア |
| 47 | コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ |
| 48 | コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 |
| 49 | コズミック・ファンタジー ビジュアル集 |
| 50 | GODS |
| 51 | コットン |
| 52 | ゴッドパニック　至上最強軍団 |
| 53 | サークI・II |
| 54 | サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3 AYA |
| 55 | サイレントメビウス |
| 56 | ザ・キックボクシング |
| 57 | ザ・プロ野球SUPER |
| 58 | 沙羅曼蛇 |
| 59 | 三國志III |
| 60 | CDバトル　光の勇者たち |
| 61 | JP LEAGUE(仮称) |
| 62 | シェイプシフター　魔界英雄伝 |
| 63 | ジェノサイド |
| 64 | シムアース |
| 65 | ジム・パワー |
| 66 | シャーロック・ホームズの探偵講座 |
| 67 | シャーロック・ホームズの探偵講座II |
| 68 | 雀偵物語2　宇宙探偵ディバン/出動編 |
| 69 | 雀偵物語2　宇宙探偵ディバン/完結編 |
| 70 | 雀偵物語3　セイバーエンジェル |
| 71 | 上海III　ドラゴンズアイ |
| 72 | スーパーシュヴァルツシルト2 |
| 73 | スーパースターソルジャー |
| 74 | スーパーダライアス |
| 75 | スーパーダライアスII |
| 76 | スーパー麻雀大会 |
| 77 | SUPER桃太郎電鉄II |
| 78 | SUPER雷電 |
| 79 | スーパーリアル麻雀スペシャル　ミキ・カスミ・ショウコの思い出より |
| 80 | スタートリング・オデッセイ |
| 81 | STARパロジャー |
| 82 | スターモビール |
| 83 | ストライダー飛竜 |
| 84 | SNATCHER |
| 85 | スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト |
| 86 | スペースファンタジーゾーン |
| 87 | スライムワールド |
| 88 | ゼロウイング |
| 89 | ゼロヨンチャンプ |
| 90 | ゼロヨンチャンプII |
| 91 | ソーサリアン |
| 92 | SWORD MASTER(仮称) |
| 93 | 卒業　グラデュエーション |
| 94 | ソルジャーブレイド |
| 95 | ダイノフォース |
| 96 | ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会 |
| 97 | ダウンタウン熱血物語 |
| 98 | TATSUJIN |
| 99 | 双截龍II　THE REVENGE |
| 100 | ダンジョン・エクスプローラーII |
| 101 | ダンジョン・マスター　セロンズ・クエスト |
| 102 | 断層都市ストレイロード |
| 103 | チキチキボーイズ |
| 104 | チャンピオンシップ・ラリー |
| 105 | 超兄貴 |
| 106 | 超時空要塞マクロス　永遠のラヴソング |
| 107 | 超時空要塞マクロス2036 |
| 108 | つっぱり大相撲　平成版 |
| 109 | TECMO WORLD CUP スーパーサッカー |
| 110 | 出たな!!ツインビー |
| 111 | テラクレスタII |
| 112 | テラフォーミング |
| 113 | TVスポーツ・アイスホッケー |
| 114 | TVスポーツ・バスケットボール |
| 115 | 天外魔境II卍MARU |
| 116 | 天外魔境III(仮称) |
| 117 | 天外魔境　風雲カブキ伝 |
| 118 | 天使の詩 |
| 119 | 天使の詩II　堕天使の選択 |
| 120 | 天地を喰らう |
| 121 | トップをねらえ!　GunBuster VOL.1 |
| 122 | トップをねらえ!　GunBuster VOL.2 |
| 123 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説II |
| 124 | ドラゴンナイトII |
| 125 | ドラゴンナイトIII |
| 126 | トラベラーズ!　伝説をぶっとばせ |
| 127 | TRAVEL　エプル |
| 128 | ドルアーガの塔 |
| 129 | 21エモン　めざせ!ホテル王 |
| 130 | ネクスザール |
| 131 | 眠れぬ夜の小さなお話 |
| 132 | 信長の野望　武将風雲録 |
| 133 | パステルLime |
| 134 | パチ夫くん　笑う宇宙 |
| 135 | バトルロードランナー |
| 136 | パロディウスだ! |
| 137 | パワースポーツ |
| 138 | パワーテニス |
| 139 | パワーリーグ5 |
| 140 | PC原人3 |
| 141 | PC原人シリーズ　PC電人 |
| 142 | PCココロン(仮称) |
| 143 | ピーターパックラット |
| 144 | ファージアスの邪皇帝 |
| 145 | ファイヤープロレスリング3　Legend Bout |
| 146 | フィーンドハンター |
| 147 | フォーセットアムール |
| 148 | ふしぎの海のナディア |
| 149 | ブライII　闇皇帝の逆襲 |
| 150 | ブラックホール・アサルト |
| 151 | ブランダーズ |
| 152 | プリンス・オブ・ペルシャ |
| 153 | フレイ |
| 154 | プロ野球ワールドスタジアム'91 |
| 155 | ベイビー・ジョー |
| 156 | ヘルファイヤー |
| 157 | ホームデータの囲碁(仮称) |
| 158 | ホッパーキャット(仮称) |
| 159 | ぽっぷ'nまじっく |
| 160 | ボナンザブラザーズ |
| 161 | 炎の闘球児ドッジ弾平 |
| 162 | ポピュラス　ザ・プロミストランド |
| 163 | ホラーストーリー |
| 164 | ポリス・コネクション |
| 165 | ボンバーマン'93 |
| 166 | マーブルマッドネス |
| 167 | マグナード |
| 168 | マジカルチェイス |
| 169 | マジカルパズル・ポピルズ |
| 170 | マジクール |
| 171 | 魔物ハンター妖子　魔界からの転校生 |
| 172 | 魔物ハンター妖子　遠き呼び声 |
| 173 | ミスティック・フォーミュラ |
| 174 | ムーンライトレディ |
| 175 | 夢幻戦士ヴァリス |
| 176 | メタモジュピター |
| 177 | メタルエンジェル |
| 178 | モトローダーMC |
| 179 | 桃太郎伝説ターボ |
| 180 | 桃太郎伝説II |
| 181 | 桃太郎伝説外伝　第1集 |
| 182 | モンスターメーカー　闇の竜騎士 |
| 183 | YAWARA! |
| 184 | 横山光輝　真・三国志 |
| 185 | ライザンバーIII |
| 186 | ラストハルマゲドン |
| 187 | ラストハルマゲドンII |
| 188 | ラプラスの魔 |
| 189 | ラングリッサー |
| 190 | らんま½　打倒、元祖無差別格闘流! |
| 191 | Linda³ |
| 192 | ルイン |
| 193 | LOOM |
| 194 | レインボーアイランド |
| 195 | レミングス |
| 196 | ロードス島戦記 |
| 197 | ワードナの森 |
| 198 | ワルキューレの伝説 |

## アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。

次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版(ゲーム名)○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名も表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ!』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく別のものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

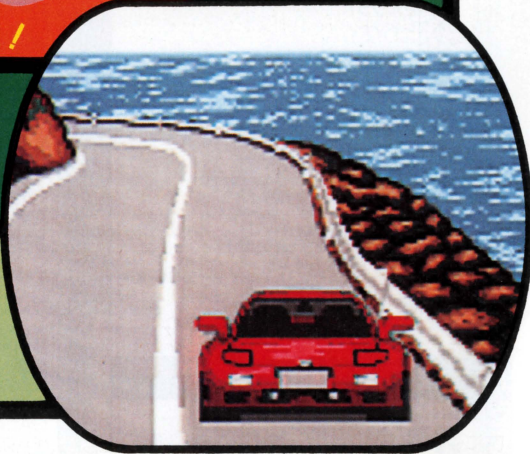
Maker Land

# ナディアリング

舞台をアメリカ大陸に移し、真のゼロヨン伝説が誕生した！

# ゼロヨンチャンプII

CD
スーパーCD-ROM²専用
3月上旬発売予定
7800円(税別)
レース
バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大4人)
100%

圧倒的なリアル度でマニアをうならせた前作…。その前作を上回る迫力で『ゼロヨンチャンプ』が帰ってきた。今回は、さらにリアリティを追求した部分を紹介する！

## ¼マイルを人気車種が爆走する リアルさを追求した8秒のドラマ

このソフトの魅力はなんといっても登場するクルマ全50台が、すべて実在するもの、ということだ。そのクルマのフォルムはもちろんのこと、内装やエンジン音も忠実に再現している。さらに、〝レースを走る〟という観点に基づいた追求により、本物同様のレースが蘇った。ここではそのレースのリアリティさを紹介しよう。

登場する全50台のクルマは、内装までリアルに描かれているのだ!!

## 車種選択　パワーだけでは勝てない

ただ単に400mを速く走るだけならば、排気量が大きく、エンジン性能の高いクルマが勝利する。しかし、今回ドライコースにウェットとアイスの路面状況が加わり、各コースに適した性能を持つクルマを使用しなければ、勝つことは難しくなっている。このことにより各クルマの性能と、路面との相性を把握し、数台のクルマを保有する必要性が出てきたのだ。

HONDA NSX
ENGINE C30A DOHC V6

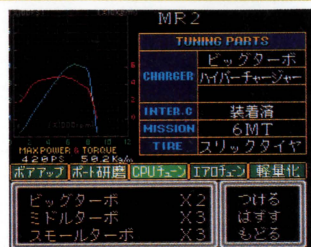
| | |
|---|---|
| 総排気量 | 2977cc |
| 最高出力 | 280PS / 7300 |
| 最大トルク | 30.0kgm / 5400 |
| 車両重量 | 1350kg |
| 駆動方式 | MR |

| HONDA | SUZUKI |
|---|---|
| シビック | カプチーノ |
| CR-X | カルタス |
| プレリュード | ジムニー |
| NSX | エスクード |
| ビート | アルトワークス |
| **SUBARU** | **DAIHATSU** |
| レガシィ | シャレード |
| ヴィヴィオ | ミラ ターボ |

名車の名前並ぶ…。これは対コンピュータモードのもの

50台の実在のクルマから、キミのお気に入りを探せ!!

## パーツ装備　自分のバランスを把握

ギアチェンジを行う際、エンジン回転数との関係で、最もスピードの出せるベストポジションというものがある。その重要なエンジン回転数と、ギアの関係を調整するのがパーツの取り付けなのである。自分のギアチェンジのバランスや感覚を把握し、セッティングをするのが、勝利への秘訣なのだ。

各パターンのデータを見極めろ！

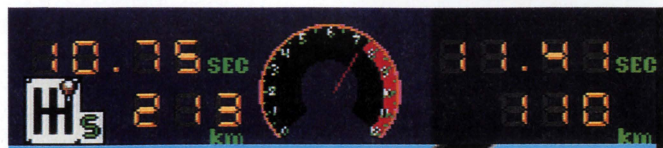
12種類の各パーツを巧みに扱うのが勝利の秘訣だ

## 操作　高等技術が必要

前作ではエンジンをブン回せば、あとはギアチェンジだけで勝つことができた。しかし、今回はエンジン回転数の調整をアクセルワークで行わなければ、勝つどころか前に進むことすら出来ないのだ。また、当然素早いギアチェンジが勝利の秘訣でもあり、全体に高等技術が必要となっている。

アイス、ウェットは難しいぞ

<コースを選んで下さい>

アイスコース

エンジン回転数を表示するタコメータの動きを見てアクセルオンだ！

# 仲間と競うもよし、1人で鍛えるもよし ゼロヨンを究める3つのモード

『ゼロヨンチャンプII』には、アメリカを舞台にアドベンチャーゲームのように展開していくストーリーモードを初め、コンピュータとの対戦や、最大4人までプレイ可能な対人戦など、3つのモードが用意されているのだ。

モードを選択しよう

## VS COM クルマとの相性を探る

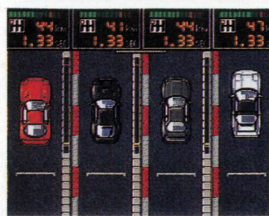
ひとりでプレイし、レースを究めることの出来る対コンピュータのモードでは、全50台の中から自由にクルマを選択し、使用することが出来る。ここですべてのクルマを試してみて、自分との相性の良いものを探すこともできるのだ。

レース形式は同じだ

キスルーレットでご褒美が決まる

勝てばパーツをもらい強化できる

## VS MAN 4人対戦で熱くなる

みんなでワイワイやることの出来るこのモードは、熱くなるぞ〜。GTOやNSXなどの名車を使ってのバトルは迫力満点だ。また、このモードでは自由にクルマのセッティングが出来るので、そのバランスを研究することもできるのだ。

上からみたレースだ

ごひいきのクルマを選び、レース開始！ スタート前にそれぞれの性能が表示される

## アドベンチャー より速い奴を求め"米"放浪

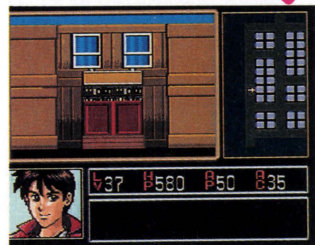
メインのストーリーモードは、アメリカ全土を渡り歩き、主要20都市で白熱のバトルを繰り広げるアドベンチャーだ。各地で開催されているゼロヨンレースで自分より速い奴を求め、そして競い合い腕を磨いていく。また、マシーンも数多いアルバイトで貯めたお金をもとに、最強のものを作り上げていくのだ。そして、目指すは全米チャンピオン／ 主人公は真のゼロヨンチャンプとなり、祖国日本に帰る日を夢見て、熱いバトルを続けてゆくのだ。

ああ、広大なアメリカ大陸。この大陸をトレーナーで移動するのだ／

各地にいる敵を探せ／

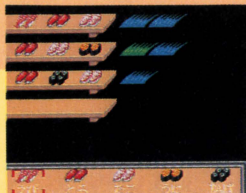
全米各地の観光名所／

## アルバイトも充実？

もうすでに、『ゼロヨンチャンプ』名物とも言えるアルバイトなどのミニゲーム。『II』はこれらのイベントも充実しているぞ／ しかも、1回のイベントのみで終わらず、数カ所の都市にわたってイベントが続く〝キャンペーン版〟アルバイトもあるのだ。

警備員クエストも各地にあるのだ

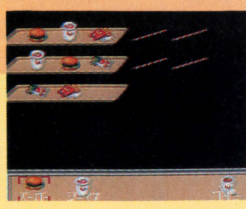
## チャーリー兼子の挑戦!!

全米で数カ所で、主人公に挑戦してくるチャーリー兼子。連続物のイベントの1つだ。チャーリーは自称グルメ家で、各地の〝お食事処〟に出現する。そして、自分が食べた物と、その順番を聞いてくる、食べ物版マスターマインドで主人公と勝負をするのである。

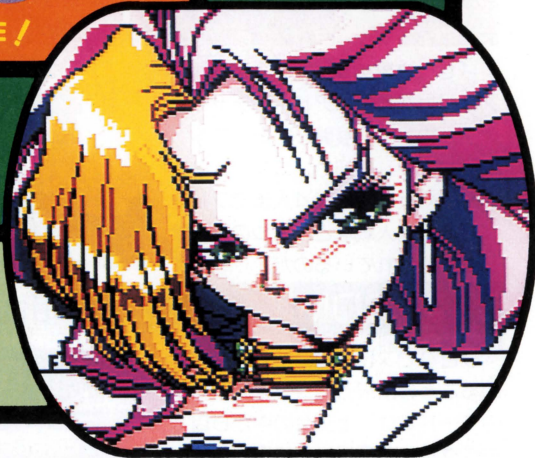
### すし勝負

まずは和風で、すし勝負だ／

### バーガー勝負

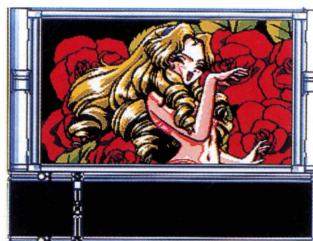
こんどは洋風（？）バーガーだ

# アトラス

アニメ風のコミカルなストーリーが魅力のシリーズ最新作！

# 雀偵物語3 セイバーエンジェル

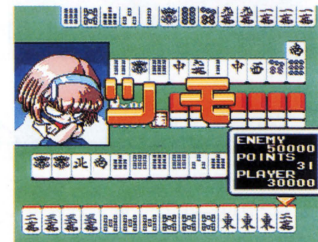
個性たっぷりの魅力的なキャラクタが多数登場するちょっとエッチな麻雀ゲーム。通常はアドベンチャーで、敵との戦闘が麻雀となる。今回は物語の前半を中心に紹介していくよ。

## 人類の麻雀漬けを阻止する選ばれし勇者の麻雀バトル

舞台は『雀偵物語2　宇宙探偵ディバン』から数年後の地球（日本)。今回の使命は地球に潜入した魔女ウラドラーを捕獲し、彼女の企みを阻止すること。このゲームは通常はアドベンチャーで進めていく。そして敵キャラクタの挑戦を受けると自動的に麻雀が始まる。ストーリー性を重視して作られた麻雀ゲームなのだ。

◆彼女たち3人がセイバーエンジェル。地球の平和を守るため大活躍！

◆敵キャラは個性的な人ばかり。この女、下着姿でバラしょってますよ

### 麻雀では得意技をうまく活用

麻雀部分は、前作より配牌でいい牌がくる確率が低くなり、難しくなった。しかしヘタな人でも勝てるよう前作同様〝技セレクト〞がある。これを使えば簡単に役が作れる。技を使うには決められた数の技ポイントが必要。技ポイントはツモるごとに増えるのだ。

◆技セレクトの画面。技ポイントをためなければ、技は使えないんだヨ

◆１回ツモると、技ポイントも１増える。ワクワク、早くたまってねぇ

### 3人が勇者になるまでを描く オープニング

オープニングでは、それぞれが勇者になるまでを順番に描いている。前作では主題歌がバックに流れたが、今回はナレーションとセリフだけで構成されている。

◆勇者として生まれ変わった女雀士たち

#### 麻上★筒子

麻雀一筋に生きてきた美しい女雀士。トラックに跳ねられ命を落とすが、青い光に包まれ勇者となる。

◆雀荘で麻雀をしている筒子嬢

◆若くして事故死とは不幸な人

#### 麻宮★萬純

入院費を医者相手の麻雀で稼ぐ病弱な少女。病院で容体が悪化して死亡。緑の光に包まれて勇者となる。

◆病弱な萬純の趣味は麻雀だよ

◆病状が悪化し苦しんでしまう

#### 麻尾★索紀

小学校全国ジュニア麻雀対抗戦優勝の経歴を持つため好きな男にふられ自殺。赤い光に包まれ勇者となる。

◆優勝トロフィーがうれしそう

◆失恋のショックで自殺をする

# 4体に分かれた魔女ウラドラーを探す捜査の前半を公開

自らを4体に分けて地球に潜入した魔女ウラドラーを探し出し捕まえるのが3人の使命。索紀の持っている魔法のコンパクトに出るウラドラー反応を手掛かりに、任務を遂行していくのだ。

私たちセイバーエンジェルにおまかせ

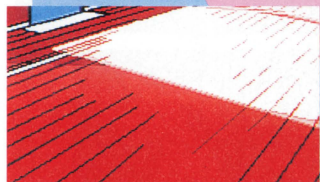
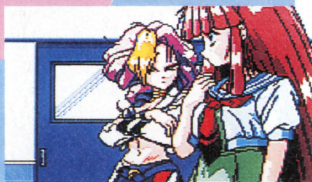
## 第1話　雀士育成校に潜入!!

日本で唯一プロの雀士を育成している雀狂学園。ここには雀士を目指す女の子が大勢通っている。筒子は教師、萬純は転校生として学園に潜入。索紀も見学者として潜り込むことに成功する。魔法のコンパクトにはウラドラー反応があるので学園内にいるはずだが…。

雀狂学園は女子校なのだ。ここにウラドラー四方陣の1人がいるのだ

教室の授業風景。麻雀を教える筒子の姿は立派なもの。さすが姉さん

音楽室には生徒会長のエカテリーナがいる。ピアノが上手な人なのだ

日本で唯一の雀士育成校
**雀狂学園へ!!**

体育館。筒子はここで練習しているバレー部の6つ子と戦うことに…

学園の廊下を歩いている筒子と萬純。索紀はどこへ行ってしまったの

### 第1話では　私たちが麻雀の相手よ！

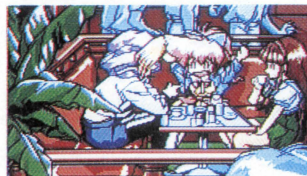
第1話では、舞台となる雀狂学園の生徒がウラドラーの刺客として3人の前に立ちはだかるぞ。

6人とも同じ顔をしている。さすが6つ子という感じがするよね

腕試しに麻雀しようと誘われる。ちなみに敵の刺客じゃないのよ

お嬢さま言葉と素晴らしいドレスを着ているのに…。麻雀するのね

## 第2話　闇プロレスに挑戦!!

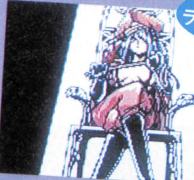
ある繁華街で謎の秘密クラブに入ってしまう。そこはウラドラー四方陣の1人、ランプリングが支配する闇プロレスの会場だった。挑戦を受けた3人は闇プロレスに選手として出場することになる。

秘密クラブに誤って入ってしまった3人。会話がはずんで楽しそうだ

闇プロレスに参加する3人のトップバッターは索紀。ファイトですぅ

### 第2話では　私たちが麻雀の相手よ！

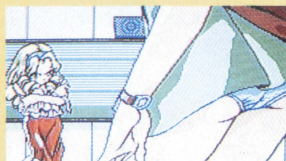
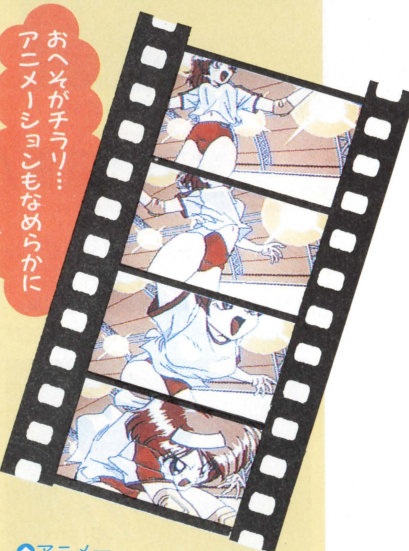
闇プロレスの対戦相手が麻雀の相手となる。ここで初めて男の敵が登場。これが真紅のバラを口にくわえた美青年、アドニスなのだ。

ジゴロな攻撃をしてくるアドニス

耳たぶに息を吹きかけると簡単に力が抜けてしまう。アヤシイ娘

この美人が四方陣の1人だぞ

## ちょっとエッチなシーンも健在!?

前作ではディバンの相棒マリーが形のイイ胸を披露してくれた。今回はオープニングから主人公3人の裸が見れる。ゲーム中も索紀の服が破けたり、超ミニスカートをはいている萬純のパンチラなどがある。主人公3人だけではなく、敵の女の子も下着姿などを見せてくれるぞ。

服が破けて索紀は裸なのだよ

見てください萬純のヒップのアップ、しかもパンチラ。ラッキー

おへそがチラリ…アニメーションもなめらかに

アニメーションがキレイ。おへそがチラリと見えるのがいいよね

# リバーヒルソフト

地球の平和を守る少女たちの熱血青春スポ根SFストーリー

# トップをねらえ！GunBuster VOL. 2

一部のアニメファンに絶大な支持を受けたオリジナルビデオアニメ『トップをねらえ！GunBuster』のデジタルコミック第2弾。前作との変更点を中心に紹介しよう。

## ゲームシステムがバージョンアップ！
## マルチシナリオで楽しめる『VOL.2』

この『VOL．2』は原作アニメの第3、4話を収録。前作以上にOVAの魅力を伝える工夫がされている。1つはコマンド選択の回数をグッと減らしノンストップのビジュアルでストーリーを進行させる部分が増えたこと。もう1つは選んだコマンドにより、その後のストーリー展開が変わるマルチシナリオを採用していることだ。

選択するコマンド数が抑えられた

初めての宇宙をノリコが体験する

## 原作には無いエピソードが見られる！

『2』では本筋と違うコマンド選択をするとオリジナルのエピソードに進む。途中の選択で本筋に戻ることもできるが、そのまま続けると任意のストーリーで終了。マルチエンディングとなっている。

スミスとの出会いのシーンになるハズだったのに…。思わず目が点に

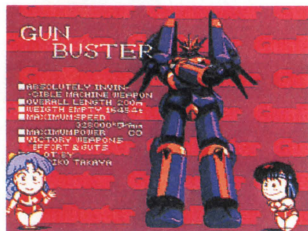
この画面で「逃げる」を選択すると

幽霊と会いたくないから逃げ出す
恐怖のあまり、何もできない

ホントに逃げちゃう。な〜んてこったい！

## オマケも充実！ 今度は野球拳!?

前作でも好評だったオマケが『2』ではグーンとボリュームアップ！人物紹介、効果音集、没セリフ集、オールストーリーは前作と共通だが、今回はメカ紹介、ラジオドラマ、そしてバトルofジャンケンが新たに加わった。これを楽しみにしてるみなさんには絶対オススメの出来だ！

人物紹介。「ひとこと」が笑える

メカ紹介。これがガンバスターだ

### ラジオドラマ

『トップ』に出演の豪華声優陣が繰り広げるショートストーリー集。声優さんたちのノリノリの演技はまさに絶品！ シナリオも『トップ』ファンなら思わず涙のオモシロさ!!

キレてるノリです。ぷちっとなあ

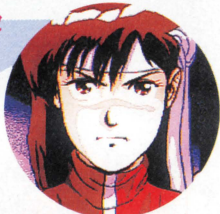
### バトルofジャンケン

いわゆる野球拳。SDキャラのノリコとジャンケンして4回勝てば、アナタの勝ち。あれっ、野球拳てことは？ ひょっとして…。まさか…。ねえ…。そ、そんなタカヤさんっ!!

あ、そ〜れヨヨイノヨイってかあ

## 『1』のメインキャラは健在
# 新キャラはノリコのボーイフレンド!?

前作に登場したメインキャラはもちろん『2』でも大活躍／ そして主人公タカヤノリコに初恋の人あらわる／ なぜ、どうして？「お姉様」アマノカズミの突然のペア解消宣言。オオタコーチの厳しい特訓。天才パイロット、ユング・フロイトとの確執。迫りくる宇宙怪獣との戦いの行方は？ 今回も熱いドラマが期待できそうだ。

**ノリコ**
主人公のタカヤノリコ。努力と根性で頑張る元気娘！

**カズミ**
ノリコに「おねえさま」と慕われているアマノカズミ

**ユング**
宇宙戦闘の天才ユング・フロイト。巨乳も自慢の一つ

**コーチ**
オオタコウイチロウ。「努力と根性！それだけだ」

**スミス**
『2』に登場するスミス・トーレン。ノリコの初恋の人

**艦長**
エクセリヲンのタシロ艦長。タダのおやじという説も

## 前作のあらすじ

宇宙で父を亡くしたタカヤノリコは、宇宙パイロットを目指し沖縄女子宇宙高等学校に入学。ドジなノリコにオオタコーチはなぜか才能を見出し、成績優秀な先輩アマノカズミと共に、新造ロボット計画のパイロット候補生に選出する。先輩たちのイジメや猛特訓に耐え抜き宇宙へ出発する前日、ノリコは上級生カシハラレイコに決闘を挑まれる。なすすべもなく負けそうになるが、起死回生の必殺技、稲妻キックで逆転。周囲に実力を認められ無事、宇宙へ旅立つ。

上級生のイジメに耐え、頑張るノリコ

炸裂！ 起死回生のイナズマキック！

## いよいよ佳境に突入するストーリー
# 銀河の果てでノリコが見たものは!?

先攻遊撃部隊「トップ」の一員として訓練期間を終えたノリコ。彼女を待っていたのは、宇宙怪獣せん滅のための作戦行動だった。超ド級宇宙戦艦エクセリヲンでノリコは銀河へ旅立つ。初めての戦闘に戸惑うノリコに容赦なく襲いかかる敵、宇宙怪獣。激しい戦いの果てにノリコは生き残れるか。

宇宙空間で初めて敵と遭遇する

### 初めてのときめき★初めての出撃

アマノカズミにペアの解消を言い渡された失意のノリコに、スミス・トーレンは、自分のパートナーにならないかと申し出る。そんな彼に対し、ノリコは淡い恋心を抱くが、初めての戦闘で何もできないノリコを残し、スミスは帰らぬ人となってしまうのだった。

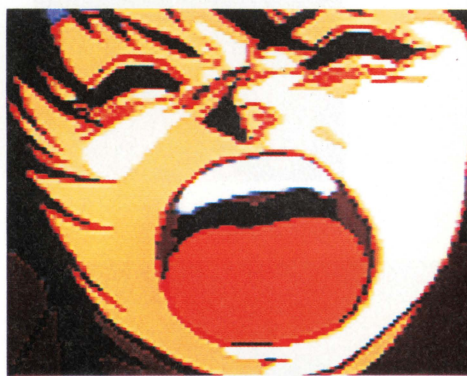
なかなかイイ雰囲気じゃないの

ついにノリコに出撃のときがきた

### 発進!! 未完の最終兵器！

涙にくれるノリコ。でも悲しんでばかりはいられない。襲いかかる宇宙怪獣。このままではエクセリヲンがやられてしまう。未完の究極兵器でノリコは出撃する。人の命は尽きるとも、不滅の力、バスターマシン。動け／ ガンバスター// 地球の未来を守るのだ//

未完成の最終兵器ガンバスター。地球の危機を救うことができるのか

「もう泣かない。パパ、スミス、私を守って！」。決意も新たに出撃するノリコの叫びは天に届くのか…

### 『ブライII』CDプレゼント

昨年12月にリバーヒルソフトから発売された『ブライII 闇皇帝の逆襲』のミュージックCDを5名にプレゼント。ゲームに入っていないサウンドテイクやリミックス・バージョン、声優陣のインタビューで構成され、『ブライ』ファンならずとも一聴の価値あり。もちろん非売品だ。欲しい人はP95の応募方法を読んで「ブライCDをねらえ／ VOL. 2」係まで。

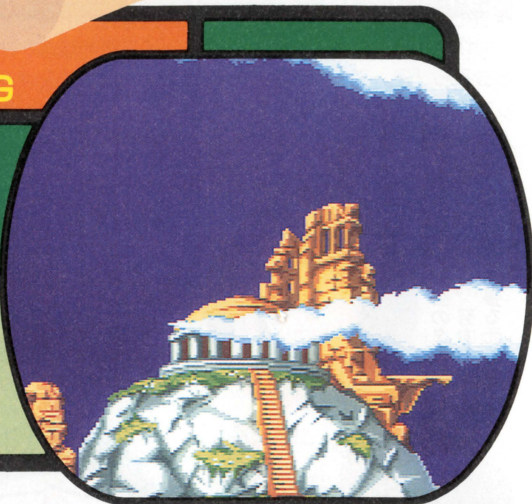
特別編集の「ブライII」音楽CD

# 日本テレネット

戦いよりも大切なもの、"真の愛"をテーマに展開するRPG

## 天使の詩II 堕天使の選択

CD
スーパーCD-ROM²専用
3月26日発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
70%(1月18日現在)

結城信輝によって描かれたキャラたちが、恋や友情そして信仰などをからめつつ、複雑な人間関係を築いてゆく『天使II』。今回はその戦闘システムとイベント演出を紹介しよう。

### 難しいシステムを排除しイベント演出を強化!!

ゲームシステムは、好評だった前作のものを継承しており、オーソドックスでわかりやすい。今回加えられたいくつかの変更点も、より遊びやすくスムーズなゲーム展開にするためのもの。テンポのいいゲーム展開によって、ボリュームアップしたストーリーに躍動感をつけている。ステータス表示や戦闘画面、会話画面といった画面構成は前作とまったく同じだ。ただ、一部では顔窓をつけたりして、キャラクタ色を強めている。

ストーリーは前作の純愛路線に対し、いくつもの恋がからみ合うトレンディドラマ風になった。

『II』のフィールド画面。キャラの大きさが前作の1.5倍になった

ステータス画面には顔窓がつけられた。誰のステータスか一目瞭然

街やダンジョンは、とても美しくなった。BG転送を用いた2重スクロールも一部で、見られるぞ

### わずらわしさを感じさせないスピーディな戦闘

戦闘のシステムは、ほぼ前作と同じ。テンポよく行われる戦闘は、ストーリーの気分をそがない。さらに円滑な戦闘ができるのが、今回加えられたオートバトル。オートとはいっても、委任するキャラとその行動傾向を自分で決定できる。戦闘が面倒なときに重宝する。

#### オートバトル

オートバトルON
攻撃魔法ON　回復魔法ON
補助魔法OFF　道具使用OFF

オートバトル選択時の行動傾向入力画面。魔法使用を種類別に決定できるのがグッド

戦闘画面も前作と同じ。背景に見えるのはモノトーンになったフィールド画面だ

#### グロテスクな魔物たち

緑色の肌が、妙にピチピチしていて気色悪い

フィーリアという魔物。美しく彩られている

巨大なカエル。毒がありそうだ

弓を持った小人。人相が悪い

派手にサク裂する魔法攻撃は、MPを忘れて使いまくってしまいそう

「封獄の塔」のボス、アガリアレプト。もちろんアニメーションする

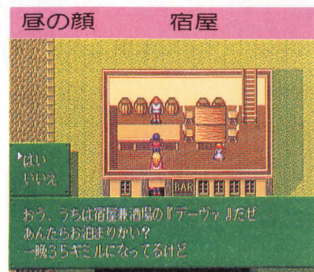
## 時間と天候が変化し、イベントを美しく演出

RPGにおいて、ストーリーを明確にするのがイベント。今回の変更点はこのイベントにからむものが多い。今までに紹介した「フレキシブル・イベント・システム」や「対話型ユーザーメモリシステム」などは、システム面としての変更点のいい例だろう。

システム以外では、イベント演出の1つとして天候の変化が加えられた。フィールド上で起こる事件にあわせて天候が変化する。

時間の概念を、今回も採用。昼夜は、キャラの移動歩数に応じて変化するようになった。昼にしか得られない情報や、夜でなければできない行動など、イベント解決にも、当然影響してくる。

真夜中。城に小さな明かりが灯っているのが見えるかな?

昼の顔　宿屋

宿屋と酒場を兼ねている店。しかし、昼間は宿屋としてのみ営業する

夜の顔　酒場

夜には酒場がオープン。ハイになった酔っぱらいから思わぬ情報が…

嵐とともに魔物が!!

平和なアーウィンの街を、突然魔物の集団が襲う。主人公は雷雨の中を逃げまどう

## 豪華声優陣によるアフレコが完了

3月の発売に向け、順調に開発が進む『天使の詩II』。そのアフレコが、昨年のうちに終了した。

このゲームは恋愛をモチーフとしたドラマチックなストーリーが魅力。それだけに、全9人のパーティキャラを始めとする登場キャラたちは、みんな個性豊かだ。それらのキャラの声を担当したのが、総勢12人にのぼる豪華声優陣だ。下に挙げた以外にも、飯塚昭三、伊倉一寿、井上和彦、塩沢兼人、萩森侚子、森功至、そして梁田清之が参加している。

### フェイト　矢尾一樹

女の子に優しい主人公フェイトは、矢尾一樹が担当。『機動戦士ガンダムZZ』のジュドー役など若さあふれる声が魅力

### リアーナ　山本百合子

謎を秘めたヒロインのリアーナ。声を担当するのは『クイズ年の差なんて!』のナレーションをしている山本百合子

### シオン　中原　茂

友情と信仰の間で苦悩するシオン。声を担当するのは『宇宙の騎士　テッカマンブレード』のレビン役で有名な中原茂

### ジーア　藤田淑子

無口で冷たささえ漂う硬質の美女ジーア。『キテレツ大百科』のキテレツ役でおなじみの藤田淑子が声を担当している

### ランゾー　若本規夫

お調子者の盗賊、ランゾーは若本規夫が担当。『トップをねらえ!』のオオタコウイチロウ役、と言えばわかるよね

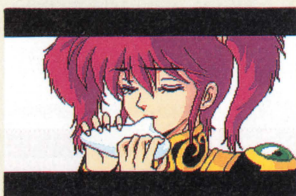
## 声優色紙プレゼント

今回は『天使の詩II』に参加した声優さんのサイン色紙を12名にプレゼント! アフレコに参加した声優さんたちがそれぞれ1枚、サインと担当した役を書いてくださったアリガタ〜イ色紙なのだ。欲しい人は、右のリストを見て希望する声優さんの番号を選び、『堕天使の選択』係まで。あて先など、詳しいことはP95の応募方法を参照してほしい。

これは、リアーナの声を担当した山本百合子さんのサイン色紙だ

| | |
|---|---|
| ①飯塚　昭三 | ⑦藤田　淑子 |
| ②伊倉　一寿 | ⑧森　功至 |
| ③井上　和彦 | ⑨矢尾　一樹 |
| ④塩沢　兼人 | ⑩山本百合子 |
| ⑤中原　茂 | ⑪梁田　清之 |
| ⑥萩森　侚子 | ⑫若本　規夫 |

## ビジュアル集発売

日本テレネットから発売されるビジュアル集は、ゲームに使われた美しいビジュアルシーンを集めた"観る"ソフト。ゲームのストーリーを、ビジュアルシーンと新たに加えられたナレーションで、気軽に楽しむことができる。『コズミック・ファンタジー　ビジュアル集』には1作目と2作目のすべてのビジュアルが、『ヴァリス　ビジュアル集』には『II』『III』『IV』のすべてのビジュアルが入っている。両方ともCD-ROM²対応で、値段は各4980円(税別)。

『コズミック・ファンタジー　ビジュアル集』は2月12日に発売される。お約束シーンが見放題!

『ヴァリス　ビジュアル集』は2月19日に発売。ゲームをクリアできなかった人でもこれならOK

Maker Land

# タイトー

4人の仲間を使い分け、オーレリア大陸5ヵ国を駆け抜ける

# 幻蒼大陸オーレリア

CD-ROM²
スーパーCD-ROM²両対応
2月26日発売予定
7800円(税別)
アクションRPG
バックアップメモリ
90%(1月18日現在)

初めて本誌で『幻想大陸オーレリア』を紹介してからはや1年、長かった沈黙が破られた。発売を目前に控えた今回は、多彩なシステムから謎めくストーリーまでを網羅!!

## アクションの快適さを追求したRPG

このゲームはオーレリア大陸を舞台にした1人用アクションRPGだ。大陸にある小さな村が何者かによって焼き払われた。留守中に村を襲われた主人公は犯人を突き止めるため旅に出るのだが…。

オープニングに登場する怪しい男。どうもうさん臭いねぇ〜

仲間を失った悲しみを胸に青年は旅立つ。長い冒険の始まりを示す1シーン

## システム簡略化でゲーム進行もスムーズ

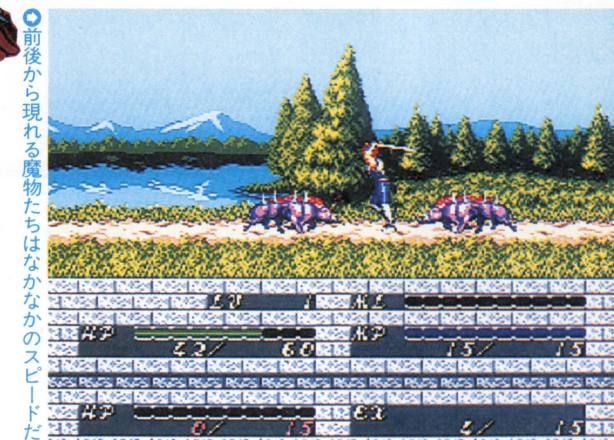
RPGとしてのストーリー性を満喫するためシステムにうれしい配慮が施されている。キャラクタのレベルが上がると弱い魔物キャラは出てこなくなるのだ。常にキャラのレベルに見合った敵と戦えると言うわけ。またキャラクタの魔力を示すMPもアッという間に回復できるのだ。これで何の心配もなくガンガン魔法が使えるぞ。

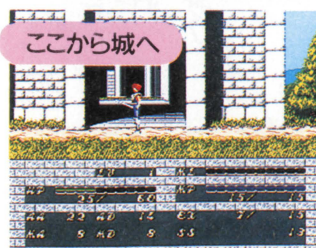
レベルが上がると弱い魔物には遭遇しない。強い主人公を恐れている

しばらく立っているとそれだけでMPが回復するなんてウレシ〜ネ

## プレイ画面は横スクロール

アクションシーンの基本フィールドとなる"道"はさまざまな町や城をつなげている。横スクロールで進み、出現する魔物をなぎ倒して先に進まなければならない。道の端までたどり着くとその先の針路はコマンド選択する仕組みになっている。

町や城など会話を必要とされるシーンももちろん横スクロールだ。キャラクタの動きがスムーズなのでゲーム自体の流れもGOOD/なものに。また、重要な会話シーンでは発言する人物の顔が表示されるので誰が言ったセリフなのか一目瞭然。

これがアクションフィールドだ

前後から現れる魔物たちはなかなかのスピードだ

方向キーを上に入れると城の中に入ることができる

町や村にある家に入ると、そこもまた横スクロール画面なのだ

## いつでもプレイキャラクタが変更可能

１人で旅立った主人公も後に仲間を見つけ、最終的に４人で旅することになる。４人のキャラクタはコマンド選択でいつでも変えられる。また、戦闘時に主人公が死んでも残りのキャラで戦いが続行できるのだ。経験値やレベルもパーティ共有なので１人位死んでも影響ナシ。全員が死んで初めてゲームオーバーになるというわけ。

気分を変えて主人公以外のキャラクタでウロウロしてみるもよし

**主人公**

カッコイイ名前を付けてあげよう！

**カール**

アルジンの町で出会う。ミハエルの弟

**マリー**

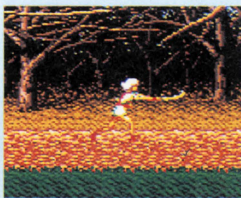
ハイリッヒ国で出会う。アンナのために戦う

**who?**

後半で登場するとだけ言っておこう

### 武器攻撃

キャラクタによって使用できる武器が違うので、戦う敵キャラに応じてプレイキャラを変えてみるのも面白い。カールが装備する槍は剣や斧より攻撃範囲が広いので敵キャラと距離をおいて戦えるぞ。

鋼鉄の武器を装備する主人公とカール。２人ともカッコイイねぇ〜

女の子だが剣を持ち勇敢に旅するマリー

### 魔法攻撃

武器による攻撃の他に魔法による攻撃も可能。３種類の魔法があるが１キャラクタ１魔法となっている。しかし、カールのように初めから魔法を使えないように設定されているキャラクタもいるのだ。もちろん、レベルが上がると魔法攻撃力もアップするぞ。

炎の弾を放つファイヤーストーム

電撃誘導弾を放つライトニングボール。前後の敵を同時に攻撃できる

## 大陸の均衡を脅かす謎めいたストーリー展開

全６章からなる『オーレリア』では各章ごとに中心となる国が変わる。ここでは第１章と第２章を取り上げて紹介しよう。

各章の間にはビジュアルがあるぞ

### 第１章　ザクス国を襲った怪事件

５つの国からなるオーレリア大陸の１国、ザクス国のウィール村が全焼するという事件が起こった。主人公は村を襲った犯人を突き止めるため旅立つ。

ウィール村の生き残りは主人公を含めフランツ、アンナ、ミハエルの４人。ミハエルはザクス国内にいるが残り２人の行方は分からない。事件の一部始終を目撃していたミハエルから犯人は５人の魔将軍だと教えられる。彼らは大陸の治安を守るべく結成された逆賊討伐隊なのだ。平和のために働く彼らがなぜ？　下の画面写真でザクス国内の位置関係を把握しよう。

**ウィール村**

焼き払われた町並みだけが存在する

**ハイリッヒ国へ**

ザクス国王の許可を得て関所を越える

**アルジンの町**

カールの家があるので何度か訪れる

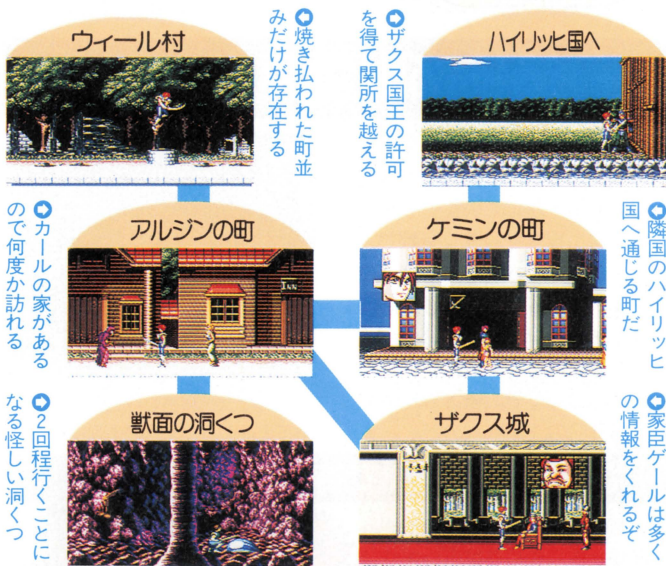
**ケミンの町**

隣国のハイリッヒ国へ通じる町だ

**獣面の洞くつ**

2回程行くことになる怪しい洞くつ

**ザクス城**

家臣ゲールは多くの情報をくれるぞ

### 第２章　なおも続く不穏な動き

舞台はハイリッヒ国へ移る。そこには、行方知れずだったアンナの生まれ故郷フォンランの町がある。アンナに会えば新しい情報が手に入るはずだったが、彼女はすでに帰らぬ人となっていた。

一方、ハイリッヒ城で出会った魔将軍ミゲルはウィール村の村長が内通者だったと証言する。実はその村長とはフランツだったのだ。

ストーリーに関連したオオモノの魔物が現れることも…

ハイリッヒ国王もウィール村事件の犯人が逆賊討伐隊だと認める

# ヒューマン

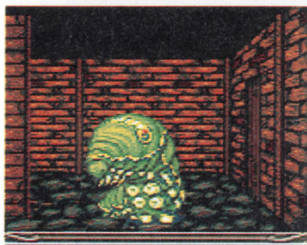
ホラー映画など、怖いものが大好きな人のために贈るRPG

# ラプラスの魔

| CD |
|---|
| スーパーCD-ROM²専用 |
| 3月下旬発売予定 |
| 7500円(税別) |
| ロールプレイング |
| バックアップメモリ |
| 100% |

グループSNEの安田均氏が原作を担当している、クトゥルフ神話体系をモチーフにしたRPGが登場する。全体に恐怖を演出している構成は、まさにホラーRPGなのだ。

## 恐怖の幽霊屋敷を探究するホラーロールプレイング

幽霊屋敷で起こる数々の怪事件を解明するため、冒険者たちは屋敷に足を踏み入れていく…。そして、怪奇と狂気が渦巻く屋敷でストーリーが展開される。全体に恐怖をベースにしたゲーム構成は、プレイヤーの"こわいもの見たさ"という感覚をくすぐり、ゲームに引き込んでいくぞ。まさしくのホラーRPGの決定版なのだ。

⬆巨大なアゲハチョウの幼虫。前半戦で出てくるキャラの中では強い!!

### 3Dダンジョンで待ち受ける謎と罠

屋敷の中では奇妙な現象や異界の怪物たち、そして罠とさまざまな恐怖体験が主人公たちを待ち受けている。たとえば、本棚を調べると隠し扉が現れたり、壁掛けの肖像画がしゃべりだしたり、そして、地下にある歴代の主の墓など、数々の謎が用意されているのだ。

謎

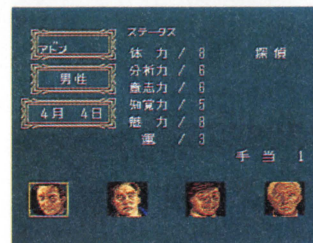
⬆高貴な怪物の中には館についての謎を教えてくれるヤツもいるぞ

末恐ろしい男登場

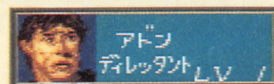
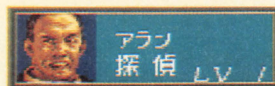
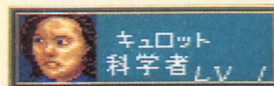
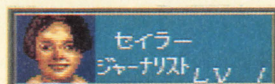
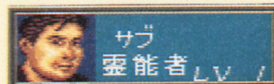
⬆祭壇の上に立っているあやしい男

⬆館の最上階にある大きな鐘。ここにも謎が隠されているに違いない!!

### 幽霊屋敷に挑むキャラクタを作成

まず、屋敷の謎に挑戦するためにキャラクタをホテルで作成するのだ。そこで、名前と誕生日、性別を入力する。それによって、キャラクタの基本的なステータスが決定される。それに、ボーナスポイントを振り分け、職業を選択しよう。その振り分け方で、なれる職業が変わってくるぞ。キャラクタは最高10人まで登録可能だ。

⬆キャラクタの顔が選べる作成画面。名前は7文字まで入力が可能だ!!

### 職業別の特徴

職業は全部で5種類。探偵、ジャーナリスト、ディレッタント、科学者、霊能力者と、今までのRPGにないユニークものばかり。職業による能力や役割が違うので、ここで詳しく紹介していこう。

ある程度の攻撃と機械操作ができる。平均的な強さをもったキャラ

武器による攻撃を最も得意とする。一番活躍が期待されるキャラ!!

機械操作を得意とする職業。ワナの種類を見分ける能力が高いぞ!!

唯一写真撮影ができるキャラ。怪物写真を撮ってお金を稼ぐのだ!!

精神力による攻撃や防御ができる。実体を持たない霊などに有効だ!!

# 呪われしニューカムの街を徹底研究する!!

舞台は架空の街ニューカム。この街の小高い丘に、数々の怪事件が起こる幽霊屋敷がある。この屋敷を探索するため、ここでしっかり準備を整えよう。不十分な装備だと屋敷からは生きては帰れない。道具屋で武器と防具をそろえ、酒場で情報を入手し、謎に挑むのだ。

## 訓練所

キャラの能力をお金と引き換えに上げてくれる。しかし、多額なお金がかかるのでレベルアップには苦労する。

修行は厳しいのだ

## 図書館

屋敷などで入手した戦利品を鑑定してくれるぞ。鑑定は無料だから、分からないものがあったらすぐに来よう。

何でも調べるぞ!!

## 道具屋

冒険に必要な武器や道具を売っているお店。ここで売っている機械は、精神にダメージを与える武器なのだ!!

商いが上手そう!!

## 占い店

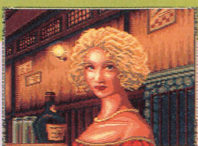
この店は探索のためのヒントを教えてくれる。また、次のレベルアップに必要な数値も聞くことができるぞ!!

紫の服が神秘的だ

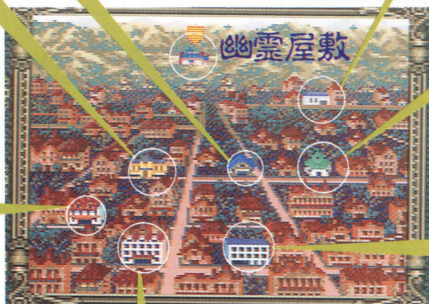
## 酒場

数々のイベントが盛り込まれているところ。ここでは主に情報を収集することが目的となる。必ずこの場所に向かおう。アダルトなお店のママが出迎えてくれるぞ。ほかに、事件捜索などの依頼やヒントを教えてくれるノンプレイヤーキャラにも会えるので、ゲーム進行の重要なポイントになってくるはずだぞ。

品のいい飲み屋だ

仲間

探偵のアレックス

依頼

酒場でのイベント

## 病院

ステータスの回復をしてくれるところ。「ひん死」、「狂乱」、「マヒ」、「毒」の治療が可能なのだ。

なかなかやり手だ

## ホテル

恐怖と戦りつに満ちた探索の旅がここからスタートする。ホテルではパーティの編成や作成、戦闘で傷ついた体力の回復、それに、館の中で撮影した怪物の写真を売ることができる。お金はこの方法でしか稼げないから、なるべく高く売れる怪物の写真をとろう。

疲れたら戻ろう!!

モンスター撮影

## 幽霊屋敷

この館はウェザートップという魔法使いが住んでいたが、突然、彼は行方不明となる。数々の奇妙な事件はそれから始まるようになるのだ。そして、彼を訪ねてやって来た1人の男、草壁健一郎。彼もまた、この館で姿を消す…。そして、プレイヤーたちの、探究の旅は始まるのだ。

草壁健一郎が幽霊屋敷の扉を開けたとき、異界との戦いが始まる

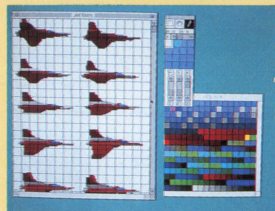
### ビジュアルがその歴史を語る

静かで美しい港町なのだが…

屋敷の中で不気味にうごめく影

## INNER EYES!

### MACパワー爆発!! 新コンバートツール完成

ヒューマンが、マッキントッシュの綺麗なグラフィックをホビーユースのハードに用いることができる新ツール『Stamp Paint』を開発した。このツールにより、市販のマッキントッシュのソフトを利用して、1つのデータから、手軽に家庭用ゲーム機の3D動画を製作することができるようになった。

『Stamp Paint』を使ってデータを変換した画面だ!

ヒューマン製作のマック用ゲームも簡単に移植できるかも?

Maker Land

# 日本コンピュータシステム

伝説の秘剣をめぐる物語

## ラングリッサー

今回は、先行して開発の進んでいるビジュアルシーンの画面写真で、個性的な登場キャラの魅力を紹介しよう。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
40%（1月18日現在）

### うるし原智志のキャラがビジュアルで動く！

このゲームはメガドライブからの移植となるシミュレーション。ファンタジー色の濃いストーリーと、キャラの成長というRPG要素を持つのが特徴だ。メガドライブ版に引き続き、キャラデザインをうるし原智志氏が担当。ビジュアルシーンでの活躍が楽しみだ。

### レディン

このゲームの主人公レディン。クラス(職業)はファイター。いにしえの英雄の血を受け継ぐバルディア王国の王子であったが、伝説の秘剣「ラングリッサー」をめぐる戦いに巻き込まれ、父王を亡くし、国も滅びてしまう。王国再興の意志を胸に、戦火の王城から脱出。長い戦いの旅へと赴く。苦難を乗り越えその誓いを果たせるか。

主人公のレディンと左はナーム

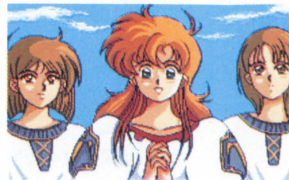
ビジュアルが動くのが楽しみだ

### アニメ・ゲームで人気のうるし原キャラ

このゲームのキャラデザインは、幅広い分野で活躍中のうるし原智志氏。主な作品として、アニメ『極黒の翼バルキサス』、コミック『レジェンド・オブ・レムネア』、スーパーファミコン『重装機兵ヴァルケン』、PCエンジン『スペースファンタジーゾーン』『秘宝伝説クリスの冒険』などのキャラクタデザインが挙げられる。

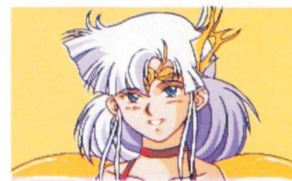
うるし原氏による魅力的なキャラがストーリーを盛り上げる

### クリス

ゲームのヒロイン。僧侶になるための修行として、巡礼の旅を続けていた。途中、野盗に襲われているところをレディンに助けられ、淡い恋心を抱く。そして彼と行動を共にすることに。クラスは僧侶。

巡礼の途中でレディンと出会う

人気の高い、ヒロインのクリス

### ナーム

女ながら騎術に優れ、バルディア王国近衛兵の団長を務める。落城の際、ただ一人脱出に成功、のちにレディンたちと合流する。ゲーム中唯一の女性のファイター。

クリスと人気を二分するナーム

### ジェシカ

バルディア王国の魔導師として最後まで戦うが、囚われの身になってしまう。

強力な魔法を使えるジェシカ

### ソーン

ゲーム序盤でレディンと合流し、力強い味方となる。クラスはファイター。

序盤には頼もしい味方ソーン

### ヴォルコフ

バルディア王国の騎士。バルディア落城の際、イルザック王の命を受けレディンと共に城を脱出。クラスはソードマスター。その剣の実力は高く、ゲームの序盤ではレディンの強力な味方となる。

故イルザック王の命を受け、命がけでレディンを守るヴォルコフ

### ラングリッサーストーリー「秘剣伝説」

それを手にする者は無限の力を得るという、伝説の剣「ラングリッサー」。その力を人々は恐れ、バルディア王家の手により封印、代々秘剣として伝えられてきた。しかしここに、野望に燃えるダルシス帝国皇帝ディゴスが現れた。世界征服の夢に取りつかれたディゴスはバルディアに大軍団を送り込み、これを滅ぼすのだった。

在りし日のバルディア王国、中心の人々。国々の興亡はつかの間

# NECホームエレクトロニクス

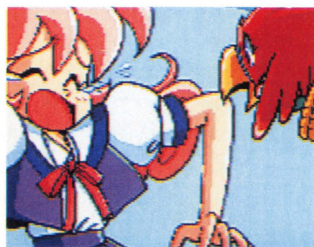
悪い魔物をお仕置きよっ

## ムーンライトレディ

**TVアニメ感覚の全13話構成のアドベンチャー。今回、美少女戦士への健全な変身プロセスが明らかになった。**

CD
スーパーCD-ROM²専用
3月26日発売予定
6800円(税別)
アドベンチャー
バックアップメモリ
50%(1月18日現在)

### 光の戦士に選ばれた中学生達が主人公

彩月日和子(いろつきひよこ)、水無神綾(みなかみあや)、姫神麗子(ひがみれいこ)が光の戦士ムーンライトレディとなり、魔物と戦うアクション・アドベンチャー。光の洗礼を受けたムーンライトレディになれる女の子を探すニケが、突然日和子の前に現れるところから話は始まる。

光の戦士となるのだ

光の球のニケは、ぬいぐるみに乗り移り再び日和子の前に現れる

日和子は下校途中に、空き地で偶然に光の球を目撃してしまう！

### 事件解決はアクションで

会話で情報を集めるアドベンチャー面から始まり、話が進んでいくうちに事件が起こる。そして、魔物との対戦に入りアクション面になるという大まかな流れがある。

RPG的なアドベンチャー面から始まる

第1話で起こる事件のシーン。キャラが演劇のように演技するのだ

そして、敵とアクションで対決。仲間が増えればパーティプレイに



### 美少女戦士への変身シーンもウリの1つ

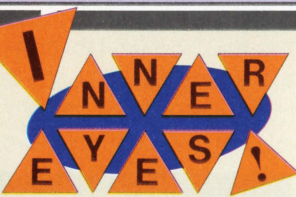
このゲームの売りの1つに美少女戦士への変身シーンがある。3人は変身アイテムのコンバーション・ジュエルで変身する。ここでは、そのプロセスを彩月日和子の変身シーンで紹介しよう。

このシーンよくよく見ると某美少女戦士TVアニメに瓜二つ。バックに流れる音楽もそのイメージに近いものに仕上げられている。

「アルテミス・バトルドレス・コンバーション」と叫び…

コンバーション・ジュエルを上方に投げると輝きだす

プラズマ光が手の甲に走り、アーマーが装着され始める

手、腰、胸、肩の順でアーマーが装着されて変身は完了

#### 美少女ポスタープレゼント

〝好みのあの娘に、DUOなら出会える。〟というキャッチのDUOポスターを30名にプレゼント。会いたい美少女名を記入の上、P95のあて先まで。係名は「DUO＝美少女」だっ。

一応、DUOの広告らしい

Maker Land

# パック・イン・ビデオ

美少女に格闘技をコーチ

# メタルエンジェル

可愛らしい5人の女の子たちを、格闘競技の世界一の選手に育てる、一風変わった美少女シミュレーションゲーム。

CD
スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
7400円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
PCエンジン マウス対応
60%(1月14日現在)

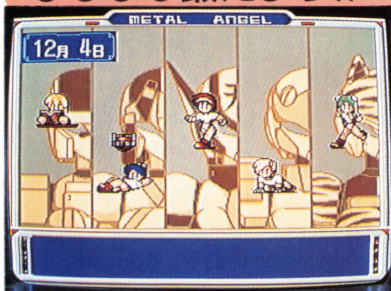
## 5人娘を最強の格闘集団に育てる

プレイヤーはコーチとして、格闘競技の日本代表チームを強化する。チームのメンバーは5人の個性的な女の子。コーチは、世界相手には力不足のこの5人を指導し、2年以内にチームを世界大会で優勝させなくてはならない。

女の子には何種類ものパラメータがあり、練習によってその数値が変化する。指導するコーチにも同様のパラメータがあり、教え子たちの練習の成果に影響してくる。

自分の星座や血液型も入力する。指導力に関係する!?

びしびし鍛えよう!!

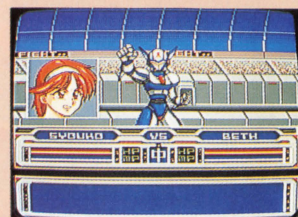
練習時の画面。デフォルメされた女の子たちがかわいい。背景はそれぞれの戦闘スーツ

## 世界大会で力を試す

ゲームの舞台となるのは「フルメタルバトル」という近未来の格闘技で、世界大会が毎年行われている。世界大会での優勝がゲームの最終目的なのだが、教え子たちは世界の強豪たち相手にはなかなか歯が立たない。しかし世界大会では選手に何が足りないのかを知ることができる。こうして、見つけた弱点を練習によって克服することが金メダルへとつながるのだ。

バトルは派手に演出されている。熱気が伝わってきそうなこの迫力!

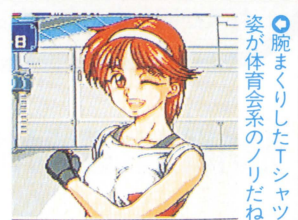
敵の攻撃が教え子の1人、結城アニーを襲う。防ぎきれるだろうか?

## 日本代表チームのうら若き強化選手たち

5人の選手はそれぞれ、能力や性格が異なる。だから各選手の性格をつかんでおかないと、練習させるのが大変。すねたり、怒ったりと、年頃の娘は気難しいのだ。

顔窓でキャラクタの感情がわかる。キビシイ顔つきの天野翔子

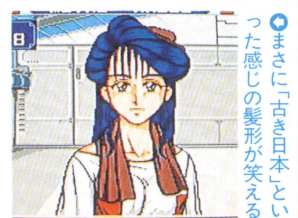
### 天野 翔子

8月13日生 しし座
血液型A 標準体型

負けることが何より嫌いという熱血タイプで、そのぶん日々の努力も怠らない。チームメイトの早坂真琴とは親友の間柄だ

腕まくりしたTシャツ姿が体育会系のノリだね

### 桜小路 香

11月2日生 さそり座
血液型B 理想体型

純和風のお嬢さんタイプ。一見おしとやかだが、プライドが高くて感情の起伏が激しい。言いたいことはハッキリ言うぞ

まさに「古き日本」といった感じの髪形が笑える

### 早坂 真琴

5月31日生 ふたご座
血液型O 幼児体型

素直で単純な子供っぽい性格。嫌いな練習をさせるとすぐに不機嫌になるとの悪評あり。上手く感情をコントロールしよう

あどけない笑顔。不機嫌になるとどんな顔に?

### 結城 アニー

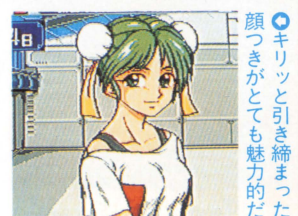
4月28日生 おうし座
血液型O 筋肉質体型

名前からもわかるとおり白人系のハーフ。気性が激しく、ケンカっ早いじゃじゃ馬タイプ。しかし格闘における能力は高い

いつも怒ってるわけじゃないので…。念のため

### 李 雷娘

10月21日生 てんびん座
血液型A 細め体型

純粋な中国人だが、現在は日本に帰化している。拳法を基本とした彼女の戦い方は、接近戦において絶大な威力を発揮する

キリッと引き締まった顔つきがとても魅力的だ

# ビクター音楽産業

怪奇な事件をズバリ解決

## シャーロック・ホームズの探偵講座II

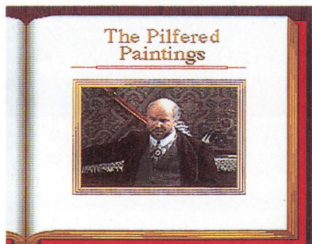
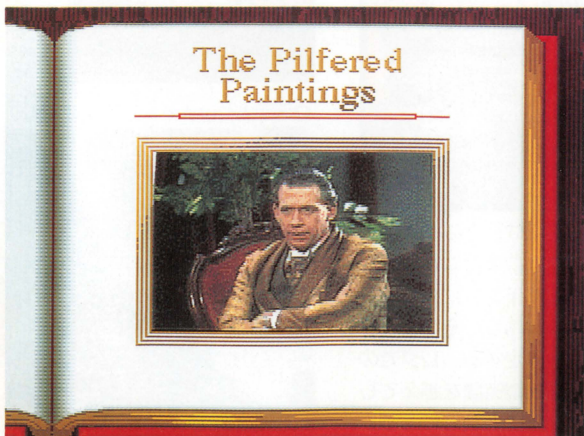
膨大な実写映像と音声がウリの推理アドベンチャー。第1報は、ゲームの雰囲気と操作方法を紹介していこう。

## ビデオさながらの映像で推理

前作同様、シャーロック・ホームズの語りと登場人物の表情、しぐさから情報やヒントを得て、事件を解決する探偵アドベンチャーだ。

今回は、ビデオ画面を取り込むシステムが前作よりバージョンアップしている。そのため、ビジュアル、音質ともにさらに鮮明になり、まるで実際に事件現場にいる感覚で探偵気分を味わえるのだ。

◯前作である『シャーロック・ホームズの探偵講座』の基本画面だ

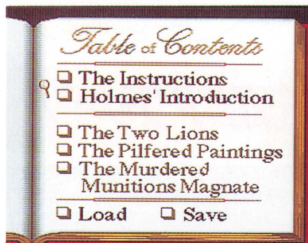
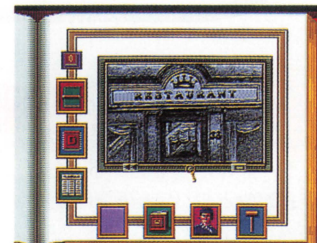
◯タイトル画面のあとのビジュアル。ホームズとワトソンのようだ

◯彼がワトソン。ホームズの優秀なアシスタント的存在である医者だ

◯事件「盗まれた名画」の画面。他にも「殺された2頭のライオン」「武器会社社長殺人事件」がある



## アイコン操作で事件を捜査

操作方法は、コマンド選択ではなく、分かりやすい「アイコン」が採用されている。「アイコン」は、基本画面のまわりに8つ並んでいる。虫めがねの形をしたカーソルで選ぶことによって各種検索に入り、情報が得られる。

このゲームは、コマンドを順番に実行していけば推理能力に関わらず進んでいくタイプではない。最初からすべての情報を与えられているため、ゲーム中に得る情報量は膨大で、プレイヤーの推理力のみが頼りになってくる。まずは、その中から事件に関する情報のみを探し出すことから捜査は始まる。

Table of Contents
- The Instructions
- Holmes' Introduction
- The Two Lions
- The Pilfered Paintings
- The Murdered Munitions Magnate
- Load
- Save

◯メインメニューで事件名を選択したり、ロードやセーブもできるのだ

◯画面の周りにある8つの絵が「アイコン」。これで捜査を進めていく

### 住所録

ロンドンの主要な人物や場所が完全に網羅されているという設定の住所録モード。この中から手がかりを探していく。前作では、住所録が英語表記であったため、実際に20ページの住所録が、取扱説明書とは別に同梱されていた。今回は日本語表記に変更されている。

ゲイブリエル, マリー
ケケウィッチ, ピーター
ケリー, マイケル
ゲルダー商会
ゲルダーホフ, S. P.

### 新聞

事件前後の新聞「タイムス」の紙面を見るモード。事件に関する参考記事が載っていることも…！しかし、日付や見出しを推理しなければ、膨大な量の新聞の中から、たった1つの記事を見つけることは不可能。たとえ見つけても事件との関係を見いだせないのだ。

<告別>
6月28日、イガートン・A・デニソン氏が黄熱病により、アフリカからカナダへの途上、汽船ヴァンクーバー号上にて死亡(25歳)。トロント市ラスホルムの故ジョー

### 探偵団

ベーカーストリートでかろうじて法律を守っている若者たちのことだ。彼らは、貴重な情報を聞き出す技術を持っている。情報提供を依頼すると、あっという間に持ってきてくれる。ホームズやワトソンでは得られない情報を提供してくれることもある。

British Telegraph Co.
窓から中をのぞいたんだが、誰もいなかったよ。

Maker Land

# インテック

正義に燃える新ヒーロー

## GALAXY刑事GAYVAN（ギャラクシーデカガイバン）

2人同時プレイが可能な横スクロールタイプのアクション。コミカルタッチのキャラクタが多彩な技を繰り出すぞ。

CD スーパーCD-ROM²専用
4月下旬発売予定
7800円（税別）
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応（最大2人）
70%（1月18日現在）

## 変身ありの"宇宙刑事もの"アクション

タイトルからもわかるとおり、テレビなどの「宇宙刑事もの」を意識したノリのアクションゲーム。当然、敵は戦闘員や改造獣だ。プレイヤーはガイバンかミッチーのどちらかを操り、多彩な攻撃で全6ステージを戦い抜いていく。

2人同時プレイも可能

### 銀河刑事ガイバン

打倒バラスに燃える熱血野郎。パワフルなけり技を得意とする

### 銀河婦警ミッチー

技のキレとスピードではガイバンをも越えるスーパーレディだ

## 多彩な技で敵を倒す

ステージはいくつもの小さなブロックに分けられており、それぞれのブロック内に現れた敵をすべて倒さないと先へ進めない。しかし、敵は一撃で倒れるほどヤワじゃない。そこで主人公たちには、さまざまな攻撃方法が必要となる。パンチやキックはもちろんのこと、投げ技もあり、さらには変身して攻撃することによって通常の倍のダメージを与えることもできる。

**ひざげり**

相手をつかんでの攻撃。連続攻撃が可能なのだ

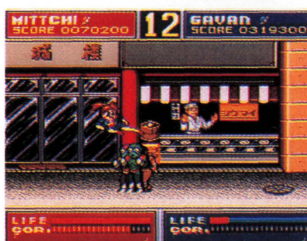
**アッパーカット**

ガイバンだけが出せる力強いパンチだ

**ハイキック**

ミッチーならではのスピード感にあふれるキック

**逃げげり**

2人ともできる攻撃で、敵に囲まれてしまった場合などに有効だ

中華街風のステージで、ミッチー得意の飛びげりが敵の集団を襲う

ガイバンの背負い投げ。スピードこそないものの、ダメージは強力！

## チャンピオンシップ・ラリー

CD スーパーCD-ROM²専用
4月下旬発売予定
7800円（税別）
レース
コンティニュー
70%（1月18日現在）

## 世界を転戦するラリー

見下ろしタイプのラリーゲームで、雪道や砂漠などの世界中の5種類のコースでタイムを競う。

特徴あふれるそれぞれのコースでは、路面状況に合わせたセッティングが必要。エンジンやハンドル、そしてブレーキは各6種類、タイヤは18種類のなかから選択できる。セッティングしだいで、悪路は敵にも味方にもなるのだ。

**選べるマシンは6種類**

ゲーム開始時に使用するマシンを選択。どのマシンもリアル

マシンのセッティング画面。セッティングがタイムを大きく左右する

順位決定方法はF1などと異なる。コースを4つまたは6つのレグ（中間計測ポイント）に分けて走行タイムを計測し、その合計タイムで順位を決定する。レグでの計測タイムが制限時間を越えてしまうと、ゲームオーバーになる。

コースのデモが各国の雰囲気を演出

画面上にはタイムと速度を表示

# OTHER MAKERS



## 日本ファルコム

参入第1弾は、PCエンジンオリジナルとなる『風の伝説ザナドゥ』。ジャンルはアクションRPGだが、新しいアイデアを多く盛り込んだ意欲作だ。今回は、不明な部分が多かった戦闘システムが明らかになった。戦闘画面にはトップビューとサイドビューの2種類あり、ともに戦う仲間たちはNPC（ノンプレイヤーキャラ）として登場。プレイヤーの行動とは別に、おのおのが戦うという斬新なパーティプレイが実現。発売日は未定だが、開発は順調とのこと。

サイドビューでの戦闘画面。画面中央がアネモス

アネモス

主人公。勇猛果敢で、たぐいまれなる剣の腕を持っている

トップビューでの戦闘画面。仲間がワラワラと敵に向かっていくのが分かる？

ダイモスの必殺の一撃！ ちょうどカブト割りのようだ。頼りになる仲間だぜ

アネモスの必殺技が決まった瞬間。回転しながら斬る！ スゲーカッコイイぞ

アネモスとその仲間たち。パーティプレイがポイントだ

## 光　栄

昨年末に参入第1弾の『スーパー麻雀大会』を発売した光栄。現在のラインナップは『信長の野望 武将風雲録』と『三國志III』、そしてゲームではないが、データセーブシステムの『セーブくん』となっている。『信長～』にはすべて『セーブくん』が同梱される。『三國志III』に関しては、セットのものと、ゲーム単体のものとの2つのタイプが発売される予定だ。

茶会を開くというのが大きな特徴

『信長～』の基本画面。国力のパラメータはアイコンで分かりやすい

全国41家の大名が、天下人を目指して覇を争うシミュレーションだ

## アイレム

ラインナップにあがっているのは、先月号で紹介した『英雄三国志』のみ。全土統一が目的ではなく、一定のターン数内での人事さい配を採点するという異色シミュレーションだ。初心者を配慮し、コマンドの数は最小限に抑えられている。開発はほぼ完了とのこと。

戦闘では配下武将たちが意見してくれる。中央の兵はアニメするぞ

『英雄三国志』のコマンドはすべて配下武将への命令となっている

配下武将が野に下っている武将を発見。自ら出向いて配下にしてしまえ！

## マイクロネット

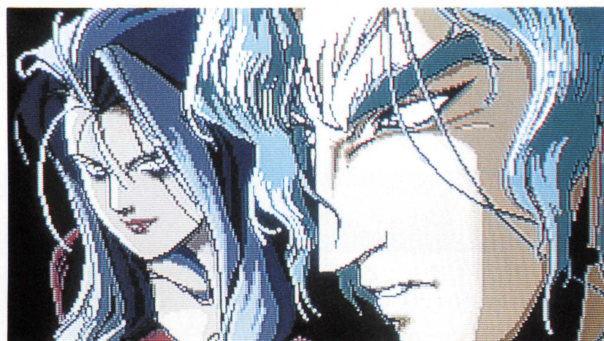
PCエンジン参入第１弾となる『ブラックホール・アサルト』は、メガドライブからの移植で、ロボット同士が１対１で戦う格闘アクションゲームだ。パンチやキック、必殺技などの、ロボットのリアルな動きが特徴。もちろん、2人同時の対戦プレイも可能だ。メガドライブ版との大きな変更点はないとのこと。発売日は未定。

2人対戦プレイはいやがうえにも盛り上がるぞ！

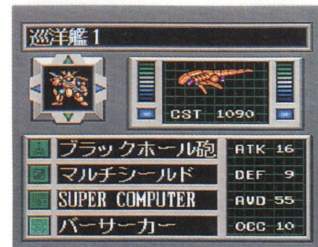
ＰＣエンジン版もリアルなアクションがウリ

## アスミック

現在挙がっているタイトルは、『アンジェラス2　ホーリーナイト』と、先月発表されたばかりの『マグナード』。『マグナード』のくわしい内容はまだわからないが、リアルタイム・シミュレーションで、PCエンジンマウスに対応。発売は少し先になりそうだ。

ホラーアドベンチャー『アンジェラス2』。キャラデザインはあの北爪宏幸氏

## システムソフト

ラインナップは、『インペリアル・フォース』の１本のみ。異星人同士が繰り広げる惑星間戦争のシミュレーションゲームだ。最終目的は、星間ネットワークを構築して銀河を制覇すること。不気味な異星人たちが続々登場する。開発は順調に進んでいるとのこと。

リアルタイム・シミュレーションの『インペリアル・フォース』

艦船製造の画面。種族によって、出来あがる艦船のデザインも異なる

## アートディンク

PCエンジンマウス対応の『A列車で行こうIII』がタイトルに挙がっている。開発は快調で、まもなく画面写真を紹介できるだろう。発売は6月を予定している。

## アイ・ジー・エス

『断層都市ストレイロード』と『ブランダーズ』の2タイトルがラインナップされているアイ・ジー・エス。『ブランダーズ』はシナリオの詰め込み作業中。また発売日が未定に戻ってしまった『断層都市ストレイロード』は、現在調整段階まで進んでいるとのこと。

サイバーパンクＲＰＧ『断層都市ストレイロード』。発売が延期に…

## アスク講談社

長きにわたりカレンダーに鎮座していた『太閤記』がタイトルを一新、『1552　天下大乱』として登場する。基本的には『太閤記』のシステムを受け継いでいるが、スーパーCD - ROM²専用になり、ビジュアル関係のパワーアップが期待できそう。発売日は未定。

これは『太閤記』のオープニング。なかなか凝った演出がなされていた

## 角川メディア・オフィス

『Linda³』『サイレントメビウス』の開発状況は、残念ながらあまり進展がない。発売のメドも立っていない状態とのことだ。

## キング

『CDバトル　光の勇者たち』は本物のCD同士を対戦させるという、ちょっと変わったシステムのゲーム。対戦中のCDの曲をBGMにして戦うこともできるのだ。

ＣＤのデータを読み取り、対決！ＣＤ版の『バーコードバトラー』？

## クリーム

『JP　LEAGUE』が唯一のラインナップであるクリーム。タイトル発表以来、大きな動きが見られないのが気になるところ。

## コナミ

現在、コナミには正式なラインナップはないが、PCエンジンソフトの開発は続いている。次のタイトル発表は少し先になりそう。

## シュールド・ウェーブ

『PCココロン（仮称）』がタイトルに挙がっている。自分の好みに応じ、プレイヤーキャラを作れるのが特徴のアクションゲームだ。発売は４月を予定している。

『ＰＣココロン（仮称）』は自分の操作するキャラを６体まで作成可能

メルヘンタッチのビジュアルが入っている

## テンゲン

4本ものタイトルを抱えるテンゲン。そのうち、今春に発売が予定されていた『マーブルマッドネス』と『OFF THE WALL』は再び未定となってしまった。ゲームはほぼ完成し、とりあえず遊べる状態ではあるらしいのだが…。他の2タイトルも動きはない。

手に汗握る、玉転がしゲーム『マーブルマッドネス』。マウス対応だ

『OFF THE WALL』は3人同時プレイ可能なブロック崩しなのだ

## 日本物産

現在発表されているタイトルは『伊賀忍伝　凱王(仮称)』のみだが、これに関しては大きな動きは見られない。しかし、他に何か動いているとのウワサもある。

『凱王』の画面。タイトルは変わる可能性が大きいらしい

## ピーシーエム・コンプリート

『GODS』がラインナップに挙がっているが、開発は少し遅れ気味のようだ。発売日は今のところ決まっていないとのこと。

## ブレイン・グレイ

タイトルが挙がっている『ラストハルマゲドンII』の開発状況はあまり思わしくないようだ。発売日などの詳細は未定。

## ホームデータ

このところ動きがまったく見られないホームデータ。唯一のタイトル『ホームデータの囲碁』に関しても、特に進展がないようだ。

## マイクロワールド

3月に発売延期された『ジム・パワー』。日本のゲームには見られない、いかにも海外モノといった感じのグラフィックに注目。

主人公ジムは筋肉を見せびらかすのが趣味。ちょっと危ないヤツかも

## ユニポスト

戦略性を重視した一風変わったシューティング『ダイノフォース』。ゲームはほぼ完成しているが、発売日など詳細は未定とのこと。

『ダイノフォース』のステージ3はとてもサイケ。まさに色の洪水だ

## レイ・フォース

『スタートリング・オデッセイ』は当初の予定より発売が延びているものの、開発は順調に進んでいる。まもなく新しい画面が紹介できそうだ。また、ゲームよりひと足先に、宮川泰氏が作曲を手がけたBGMのCDが発売されるぞ。

## SUPER OTHER MAKERS

今回タイトルラインナップのないメーカーは、アイマックス、エイコム、NHKエンタープライズ、エレクトロニック・アーツ・ビクター、工画堂スタジオ、ココナッツジャパン、コナミ、サリオ、サン電子、ソフィックス、T.S.S、テイチク、データイースト、データウエスト、トンキンハウス、ナムコ、パルソフト、ビデオシステム、フェイス。内輪ネタで恐縮だが、今後の動向を占う参考データとして、この中で本誌編集部に年賀状をくれなかったメーカーが8社あったことを伝えねばなるまい。この8社は、もうPCエンジンを離れ、どこか別天地へと行ってしまったのだろうか?

実はただ、本誌の存在を忘れているだけだったりして…(涙)。

## INNER EYES!

### ファルコムからプレゼント

日本ファルコムのご厚意により、ファルコムグッズ・プレゼントのお知らせだ。テレホンカードは、『イース』の人気キャラ、リリアのものと、レア&フィーナのものの2種類。カードケースは『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』と『イース』の2種類。それぞれ5名ずつにプレゼントするぞ。希望者は欲しい物の番号と、PCエンジンに移植してほしい日本ファルコムのゲーム名を記入のうえ、「ファルコム・プレゼント」係まで。応募方法は下記の要領を参照のこと。

①『イース』テレカA

②『イース』テレカB

③『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』カードケース

④『イース』カードケース

### アイレムのカレンダー

アイレムのご厚意により、アイレムオリジナルカレンダーを2名にプレゼント。『R-TYPE』『大工の源さん』など、おなじみのゲームがいっぱい。このカレンダーを希望の人は、下記の要領で、「アイレムカレンダー」係まで。

あの名作『R-TYPE』を始めとしたアイレムのゲーム群が一年中楽しめるのだ

### プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、希望の商品名を明記し、下記まで。
2月26日消印有効。発送をもって発表とします。

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　PCエンジンFAN
○○○○係

# What is CES?

# '93WINTER CES REPORT

年2回、アメリカで開催される世界最大級の家電見本市・CES。今年も本誌はその模様をレポートする。

## *Consumer Electronics Show*
## CESっていったい何だろう？

CESとはCONSUMER ELECTRONICS SHOWの略。このCESは年に夏と冬の2回、アメリカで開催される。夏はシカゴ、そして今回の冬はカジノで有名なラスベガスがその開催地となっているのだ。

CESはゲームのハードやソフトのみのショーではない。それらも含めた家電製品の総合的なショーなのである。そのため「へ～、こういうものまで出展されてるんだ」といった調子で、展示物のバラエティに富んでいるショーだ。

同じ建物内にはセガのブースが。なかなか羽振りが良さそうだった

別の建物にはこのようにウサン臭そうな（失礼）機械も展示されていた

### '93 WINTER CES見聞録①
### 「オタク」はアメリカでも有名？

会場で配布していたパンフレットに「オタク」の文字が。内容はオタクに関するちょっとした（ヤバそうな？）読み物。これを読んだアメリカ人は、果たしてどう感じるのだろうか…？

これがその問題のパンフレットなのだ

「オタク」の種類についても細かく解説が…

## *TURBO GRAFX*
## 海外の中心的存在であるTTI

本誌の読者なら海の向こうでは、PCエンジンに「TURBO GRAFX（以下TG）」の名称が使われているのはご存知だろう。そしてTGのハード、ソフト両方のプロデュースを手がけているのがTTI（Turbo Technologies, Inc.）だ。このTTIは、昨年のWINTER CESの開催時とほぼ時期を同じくしてNECとハドソンが合同で設立した会社。そして現在はTGのシェアを広げるため、日夜励んでいるというわけなのだ。

ショーではNESやセガに比べてみると、ちょうどそのシェアを現しているかのようだった。だが、「山椒は小粒でも～」のたとえのように中身では決してヒケをとらないものだった。次で報告しよう。

これがTTIのブース。多数のTVモニターが並んでいるのが壮観

### '93 WINTER CES見聞録②
### アメリカ版レーザーアクティブは？

日米で同時に発表されたレーザーアクティブ。このハードに関しての詳しい情報は巻頭の記事を読んでもらうとして、ここではちょっとした日米の仕様の差に触れておきたい。というのはハードの外観のこと。やはりアメリカ人は派手な雰囲気を好むようなので、その好みにあわせたものになるかも知れないということだ。

アメリカでも大々的に発表していた

TG用ソフトがセットされ既にプレイ可能

## TURBO GRAFX
# アメリカ国内でのソフト動向

今回は、展示ソフトの多くが日本で開発・発売されているもので占められていた。『LORD OF THUNDER』（日本の『ウインズ・オブ・サンダー』）を多数展示し「イチ押し」といった感じ。その中で、日本では発表されていない『CD ZONK』（CD版『PC電人』）と『POWER GOLF II』が目をひいた。果たして日本で発売されるのか気になるところではある。また『ボンバーマン'93』の対戦ゲーム大会も開かれ、なかなかの盛況ぶり。やはり対戦で燃えるのは日本に限ったことではないようだ。

『エグザイルII』英語版だ

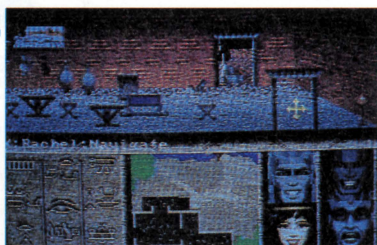
ゲーム自体は『ウインズ・オブ・サンダー』と同じもの

ボンバーマンで燃える!!

観客も「何だ、何だ」て調子で集まった

歓声をあげつつ参加者・観客ともに楽しんでいたのだ

『DANGEROUS JOURNEY』

『DANGEROUS〜』のゲーム画面。日本未発売のRPGだ

## '93 WINTER CES見聞録③
# TTIブースにプレスリー現る

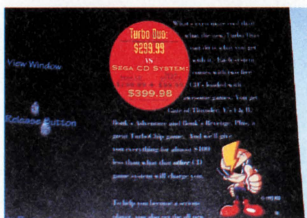
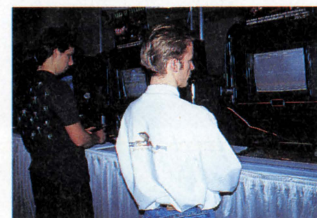
TTIブースにE・プレスリーが！ と言ってももちろんソックリさん。実はTG用カラオケソフトを発売した日光堂というメーカーの宣伝のため。折りしも期間中にホンモノの誕生日が重なったためか、ここでの登場に。ちなみに正体は同社のスタッフとか…。

お腹の出ぐあいなんか往年のエルビスそっくり

ファンのオバチャンにサインをねだられている（ウソ）

## TURBO GRAFX
# ハード自身の現状と将来は…

さてTGの現状はどうなのだろう？ 下の左側の写真を見てほしい。これはTURBO DUOとSEGA-CDとの価格の比較をした広告。見てのとおりTURBO DUOの方が100ドル近くお得、ということを訴えている。またアメリカでは一般的なソフトの同梱もされている。それも『ゲート・オブ・サンダー』や『イースI・II』など5タイトルが同梱。さらに値引きのクーポン券もあり、ソフトや周辺機器の購入時に役立てることも可能。このように割安感で家庭用CD-ROMの先発メーカーとしての意地を見せている。

将来的な話では「焦らずコツコツと売る」そうなので、急激に売れることはないにしろ、撤退することもなさそう、と言えそうだ。

アメリカは比較広告をバンバン使う。この安さは魅力だろう

なんだかんだ言ってもTGだって面白いゲームはあるのだ

## '93 WINTER CES見聞録④
# アメリカ人も注目！ 「3DO」とは？

松下電器などが参加して話題の「3DO」が会場で展示されていた。小ホールを使い画面などの紹介を行ったが、大入満員。アメリカでの反響も上々だった。なお資料によればリバーヒルソフトなど日本のソフトハウスの参入も発表されており要注目だ。

これが「3DO」の本体。これからの動向が気になるハードだ

ブースではこの円盤がグニョグニョと動く画面を見せていた

# '93 Winter CESプレゼント

CESレポート恒例（？）のプレゼントだ。今回はTシャツを3名に。希望者はP95の応募方法の要領で「CES Tシャツ」係まで。今回の「CESレポート」の感想なども忘れずに！

いかにもアメリカ的なショップでTシャツを手に入れたのだ

サイズはアメリカでのMサイズ。日本のLかな

アタック スペシャル

ATTACK SPECIAL

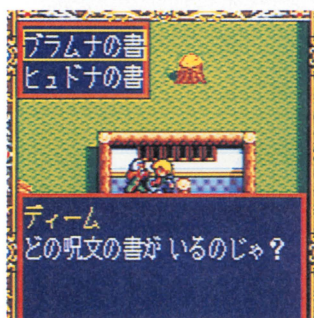
# ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ

The Legend Of Heroes Ⅱ

CD スーパーCD-ROM²専用
ハドソン
発売中
7200円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ

第4章を前後半に分けて、最短攻略フローチャートとマップを示し、重要ポイントを詳しく解説する。

## 難関、グロストス城・別館を突破!!

第4章の前半の舞台となる、グロストス城・別館までを攻略していく。ここでは、攻略の手順を示した、フローチャートとマップを使い、先に進むうえで、それぞれのポイントとなる部分を詳しく解説している。第4章以降は、登場するモンスターが変わったら、レベルを上げてから先に進むように。

最強攻撃呪文だ。必ずもらおう

### 最短攻略フローチャート

| 場所 | 行動 |
|---|---|
| イシュタの村 | ・シリカの村に向かう |
| シリカの村 | ・ディームからブラムナ、ヒュドナの呪文をもらう |
| アフルの村 | ・村の人と話す |
| イズーの町 | ・町の人と話す |
| キャベラの村 | ・村の人と話す |
| ユイシスの町 | ・ガードと話す |
| グロストス城 | ・フレイアルームに向かう |
| フレイアルーム | ・ゲイルからウイル通行証をもらう |
| ユイシスの町 | ・ウイルの町に向かう |

### 捕らわれた人々はどこに？

地上のモンスターの出現を止め、地下のイシュタの村へ行こう。村は破壊され、村人もどこかに連れ去られてしまっている。現在、行くことのできる、地下の町や村をまわって情報を集めよう。地上のシリカの村に行ってディームに会い、ブラムナとヒュドナの呪文をもらっておくと楽に進める。

イシュタの村は焼き払われ、モンスターがあふれている

### キュベラの村

村や町をまわってキュベラの村まで行こう。キュベラの村では、捕らわれた人々がベルンの収容所に連れていかれたという情報が聞ける。ベルンの収容所は、ウイル地方にあるらしい。次は、ユイシスの町に行ってみよう。

人々はベルンの収容所に連れていかれたのか、フムフム

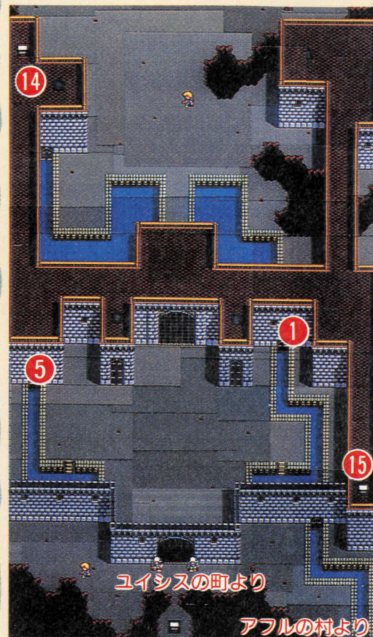
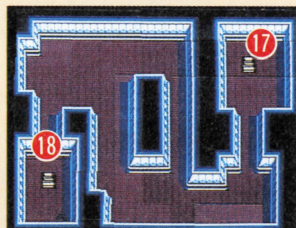
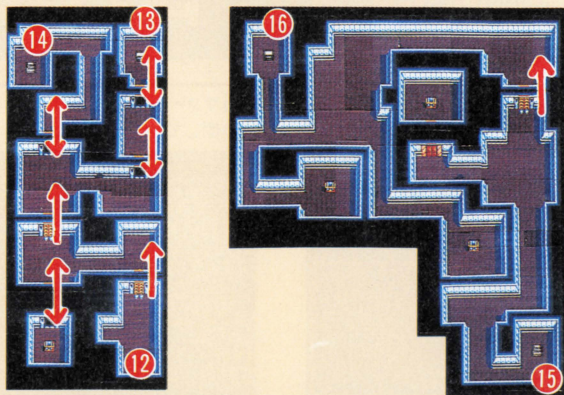
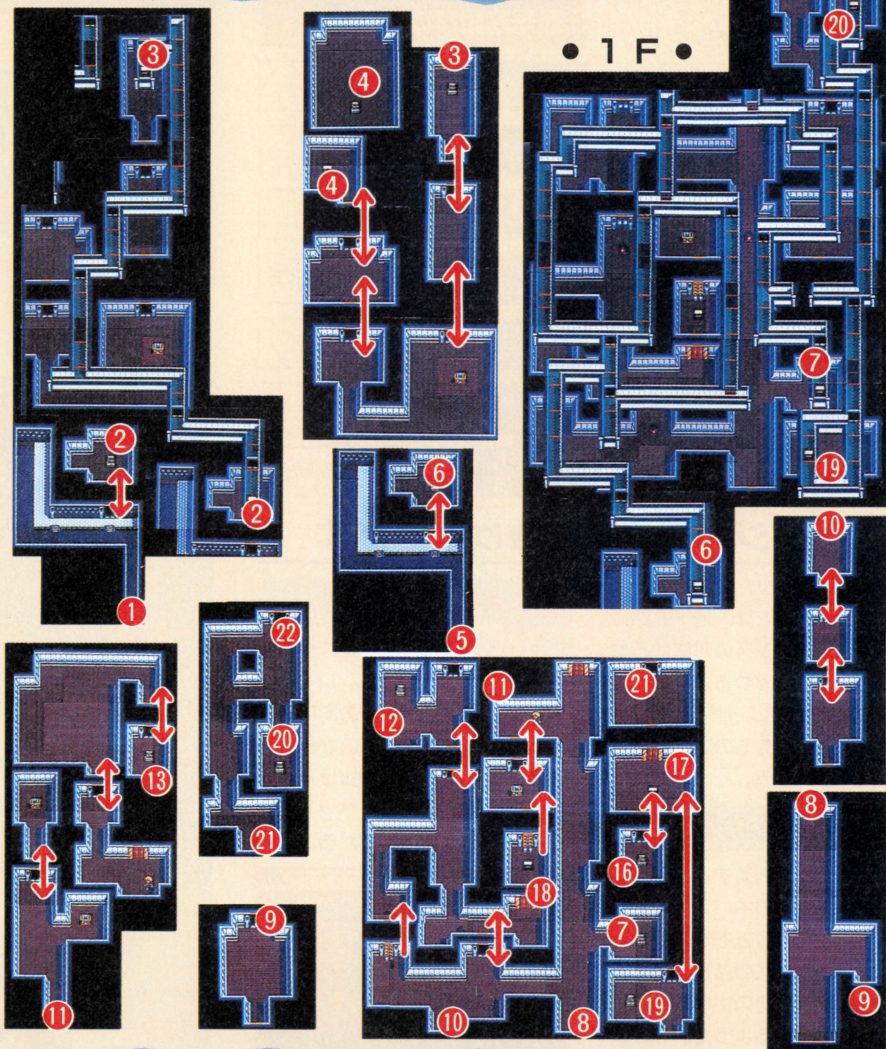
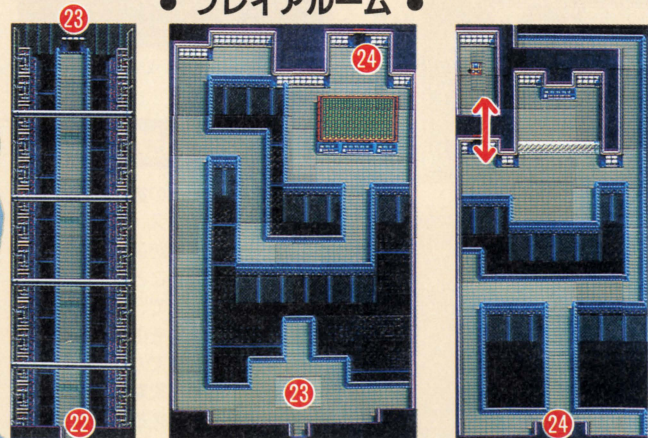
### グロストス城・別館を探索だ

ユイシスの町では、これといった情報がない。しかし、グロストス城に行くための階段を警備しているガードに話しかけると、捕まってしまい、城の中に入ることができる。グロストス城・別館の中は、階段のつながりが複雑なので、右ページのマップで確認しよう。

ここはひとつ、捕まってみたほうが、よさそうだ…

### フレイアルーム

グロストス城・別館の中を進んでいくと、フレイアルームに行くことができる。フレイアルームの奥には、イズーの町で町長をしていた盗賊のゲイルがいる。ゲイルに話しかけると、ウイル地方に行くための通行証をもらうことができる。早速、ユイシスの町に戻り、ウイルの町を目指そう。

こんなところにゲイルが…。通行証をもらうことができる

※マップ上の番号は階段等のつながり、矢印は第4章で通れる部屋のつながりを示す

# 終章目前、2体の中ボスを倒せ！

第4章、後半の舞台になる、ウイル地方を中心に攻略していく。前半と同じように、フローチャートと迷いやすい地下通路のマップを示したので、参照してほしい。また、登場する2体の中ボスの攻略法もあわせて詳しく解説する。

町の中にいるヤミ屋から、武具を買って装備を整え進もう

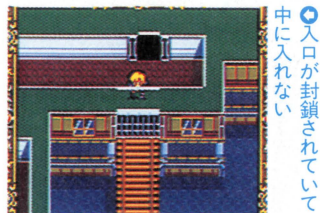
## 最短攻略フローチャート

| 場所 | 行動 |
|---|---|
| ウイルの町 | ・キュベラの村に向かう |
| キュベラの村 | ・レイシアと話す<br>・村の人と話す |
| ウイルの町 | ・町の人と話す |
| ベルンの収容所 | ・ガードの話を立ち聞きする |
| ネサの辺土 | ・ナレサ隊長と話す |
| ベルンの収容所 | ・レイシアと話す |
| プロスの収容所 | ・マスターたちを助け出す |

## レジスタンスの抜け道を探す

地下通路を通り、ウイルの町に向かおう。ここでは、地下通路に入る前に、ユイシスの町にいるヤミ屋から、撃破のつるぎを買って装備を整えておく。地下通路には宝箱がたくさんあるので、取りながら進んでいこう。

### ウイルの町

ウイルの町に到着すると、入口が封鎖され、町の中に入ることができない。入口付近を歩いていると、レジスタンスの話が聞こえてくる。どうやら町の中に入るための、抜け道があるようだ。ひとまず、キュベラの村に戻ってみよう。

入口が封鎖されていて中に入れない

レイシアたちは、どうやって中に入ったんだろう？

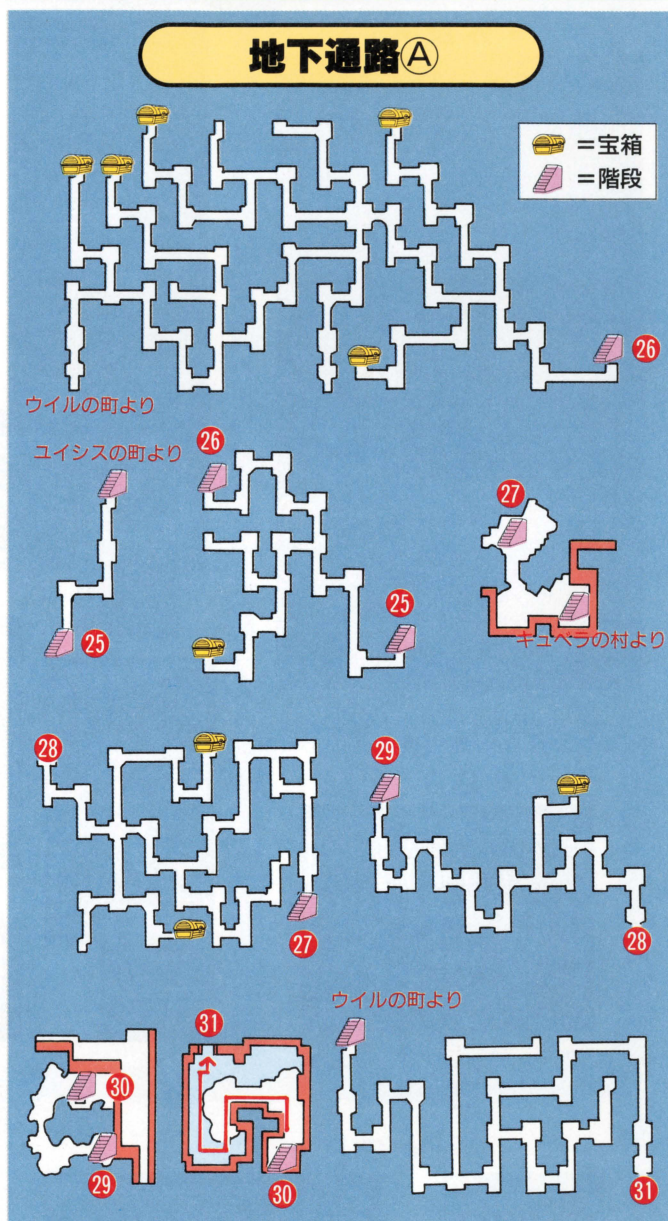
### キュベラの村

キュベラの村にはレジスタンスのレイシアたちがいる。レイシアたちと一緒に、ウイルの町に行くことになるが、置いていかれてしまう。ウイルの町への抜け道は、村の右側の家にある、ベッドを横から押してみると見つかる。

教えてくれてもいいのに。家の中を探してみよう

### 中ボス カザズーム

ウイルの町への抜け道の途中で待ち構える中ボス、カザズーム。最初、氷の壁で防御していて、ダメージを与えることができない。ブラムナの呪文で、氷の壁を溶かしてしまおう。そのあとすぐに、サイレスの呪文でカザズームの呪文を封じてから攻撃する。ある程度ダメージを与えると、分身し2体になるので、片方ずつ倒そう。

2800HP
カザズーム
グッハッハッハ
お前らなどに
この氷の壁は 破れん

ブラムナで氷の壁を溶かせ！

カザズームが分身したら、片方ずつ倒していこう

## マスターたちを助け出せ

抜け道を通り、やっとウイルの町に着くことができる。ウイルの町では、ヤミ屋から理力シリーズの武具を買って装備しておこう。町の南側にある出入口から、人々が捕らわれているというベルンの収容所へ行こう。

抜け道を通って、マンホールを抜けると、ウイルの町に出る

### ベルンの収容所

ベルンの収容所は入口が閉ざされ、中に入れない。外でガードの話を聞いたら、ネサの辺土に向かおう。そのあとで訪れると、中に入れるようになる。収容所では、レイシアがマスターたちはプロスの収容所に行ったと教えてくれる。すぐにプロスの収容所に向かおう。

ガードたちの話を立ち聞きしてしまおう。何かいいことが聞けるかも

捕まっていたレイシアから、マスターたちの消息を聞こう

### ネサの辺土

ベルンの収容所に入れないので、とりあえずネサの辺土に行ってみよう。ネサの辺土の奥にはナレサ隊長がいる。話をすると、一緒にベルンの収容所に行ってくれるという。ナレサ隊長がいれば収容所の中に入れるようになる。

ナレサ隊長はこんなところに逃げていたのか

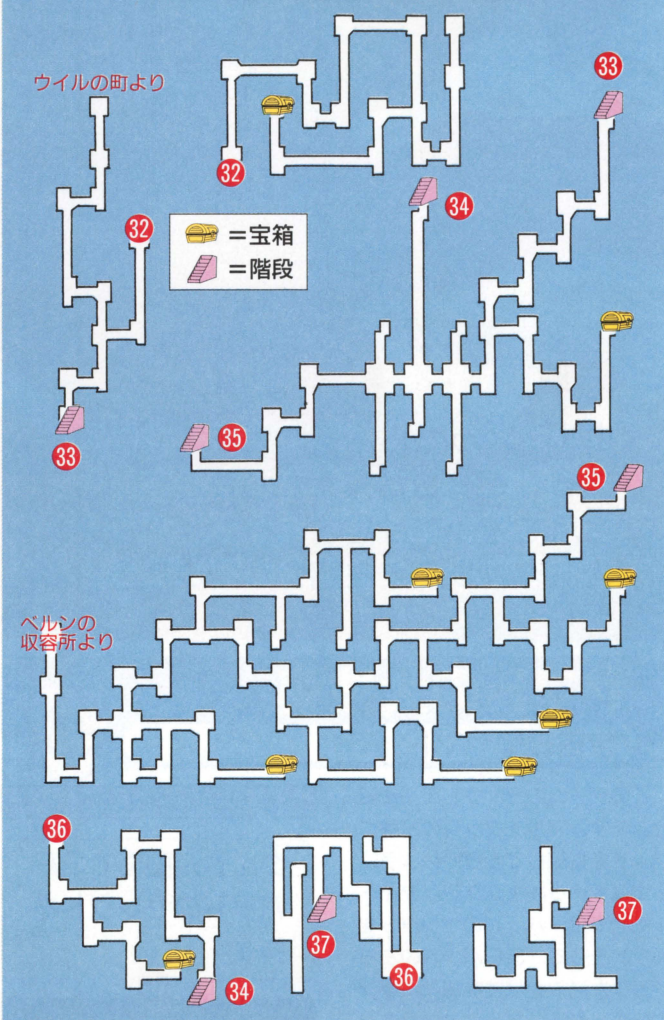
ナレサ隊長に手伝ってもらい、ベルンの収容所に向かおう

### プロスの収容所

ベルンの収容所から、ワプの翼を使って、プロスの収容所に向かおう。ここでは、マスターたちが今にも処刑されようとしている。マスターたちを助け出そうとすると、中ボスのディゲンスと戦うことになる。一刻も早くディゲンスを倒し、マスターたちを救出しよう。

間一髪! なんとか間に合った。マスターたちを助け出せ

※マップ上の番号は階段等のつながり、矢印は進行ルートを示す

## 地下通路Ⓑ

### 中ボス ディゲンス

プロスの収容所で戦うことになる中ボス、ディゲンス。まず、サイレスの呪文でディゲンスの呪文を封じる。ある程度ダメージを与えていると、ドラストゴーストを呼び寄せるが、ドラストゴーストには構わずに、ディゲンスのみを攻撃しよう。毒消し草とレストナキノコをたくさん買っておこう。

サイレスで、ディゲンスの呪文を封じてから攻撃

ドラストゴーストには構わずディゲンスを攻撃しよう

毒消し草を持っていないと、全滅してしまう可能性も…

# ウルテク… UL-TECH Wonder-Land

ウルジィったら本気で豆をぶつけてくる。どっちが鬼だかわからないや。今月も鬼が逃げ出すような、パワーのあるウルテクを紹介していこう。

**技のランク**

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1～5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

## ヤマトの大技集 5

**宇宙戦艦ヤマト** 栃木県 ハーロック

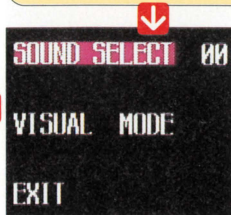
このゲームの2大ウルテクを紹介。まず、マルチタップの3番にパッドを接続してから始めよう。1つはシナリオセレクト。タイトル画面で3Pパッドのセレクトを押す。そして、3Pパッドの左右で遊びたいシナリオを選び、ランで始められる。もう1つはサウンドセレクト&ビジュアルモード。タイトル画面で3Pパッドのランを押すと実行可能になる。サウンドセレクトは、3Pパッドの左右で全6曲の中から好きな曲を選び、Ⅰで演奏開始だ。ビジュアルモードでは、ゲーム中のビジュアルだけを続けて見ることができる。

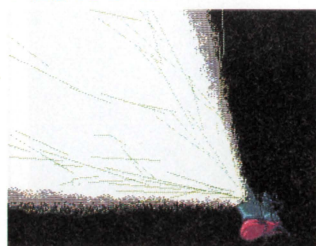
**シナリオセレクト**

タイトル画面で3Pパッドのセレクトを押す

好きなシナリオをプレイできる

**サウンドセレクト&ビジュアルモード**

タイトル画面で3Pパッドのランを押す

サウンドセレクトで聴くことができるのは、全部で6曲だ

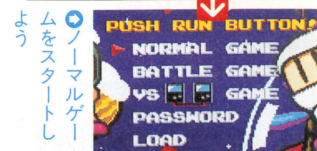
ゲーム中のヤマトの雄姿を、存分に堪能できるのだ

## いろいろできるコンフィグレーション 4

**ボンバーマン'93** 山口県 竹内一仁

ノーマルゲームをクリアして、エンディングの音楽が終わったらⅠを押しながらランを押そう。音が鳴れば成功だ。次に、リセットして再びノーマルゲームを始めると、ボスの紹介のあとにコンフィグレーション画面が登場する。ここでは、ゲームスタートのステージとシーンの選択、各アイテムの装備数の設定、ボンバーマンのストック数の変更、ゲーム中の効果音、音楽を聴くことができる。このウルテクを使えば、いきなり最強装備で、好きなステージの各シーンからゲームを始めることもできるぞ。

エンディングの音楽が終わったら、下のコマンドを入力する

Ⅰを押しながらランを押し、そのあとリセットする

ノーマルゲームをスタートしよう

ボスの紹介のあとに、この画面が出現する

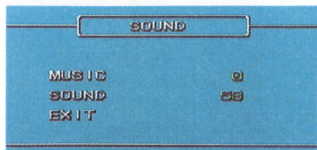
炎がブロックを突き抜ける、FREE FIREも自由に装備できる



イラスト／等々力　充

# サウンドテスト

F1 CIRCUS'92　石川県 竹田一

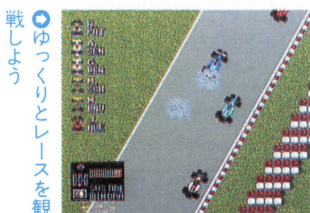
ゲーム中の音楽や、効果音を聴くことのできるサウンドテストだ。タイトル画面で下を押しながらランを押し続けると、サウンドテスト画面が登場する。聴きたい曲、効果音の番号を方向キーで選び、Ⅰを押すと演奏が始まる。

●タイトル画面で下のコマンドを入力しよう

**下を押しながらランを押し続ける**

●これでサウンドテストができる

# デモコースでレース観戦

F1 CIRCUS'92　大阪府 辻内健一

タイトル画面で右とⅠとセレクトを同時に押すと、チームセレクト画面が現れる。ここで好きなチームを選ぶと、デモコース画面が現れ、レースを観戦できるようになる。上下でサーキットを選び、左右で周回数を決めよう。この画面でフラッグをONにしておくと、レース中にⅠを押しながら上下を押すことでシフトチェンジが可能だ。

**タイトル画面で右とⅠとセレクトを同時に押す**

●好きなチームを選択することができる

●サーキットや周回数などを設定する

●ゆっくりとレースを観戦しよう

# お手軽予選通過法

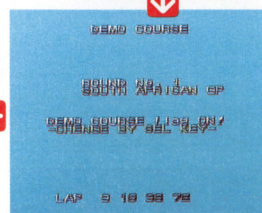
F1 CIRCUS'92　埼玉県 川端真二

ラクに予選を通過することができるウルテクを教えるぞ。やり方は、予選が始まったら、左とセレクトを押しながらⅠを押す。すると、画面が一瞬光って、予選1日目には43秒ジャスト、2日目には42秒ジャストのタイムで走ったことになるのだ。わざわざ予選を走らなくても、10位前後の成績で決勝レースに駒を進めることができるぞ。

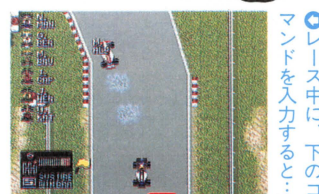
●予選が始まったら、下のコマンドを入力

**左とセレクトを押しながらⅠを押す**

●予選1日目のタイムは、43秒ジャストになる

●予選2日目は42秒ジャストのタイムで、走らずして予選通過だ

# オートドライブ機能だ！

F1 CIRCUS'92　福島県 阿部心平

先が見えてしまったレースで、自分で走るのが面倒なときは、ポーズをかけてセレクトを押そう。コンピュータが、代わりにマシンを運転してくれる。

●レース中に、下のコマンドを入力すると…

**ポーズをかけてセレクトを押す**

●コンピュータがマシンを運転してくれる

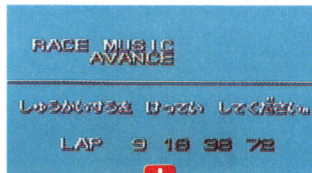
# 決勝が2周に

F1 CIRCUS'92　大阪府 辻内健一

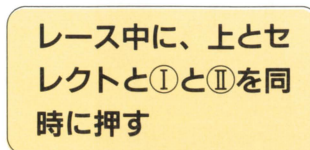
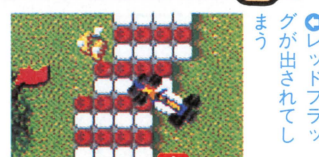
決勝レースを何周も走るのは面倒だ、という人にお勧めのウルテクだ。決勝レース前の周回数決定時に、下を押しながらⅠを押そう。周回数がたったの2周になってしまうぞ。

●決勝の周回数決定時に、下のコマンドを入力する

**下を押しながらⅠを押す**

●周回数が2周に決定される

# レッドフラッグが自由自在に

F1 CIRCUS'92　福島県 阿部心平

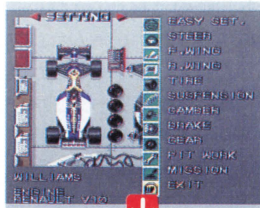
いい順位で走っていたのに、ミスをしてしまったときには、上とセレクトとⅠとⅡを同時に押そう。レッドフラッグが出て、レースを初めから何回でもやり直すことができるぞ。

**レース中に、上とセレクトとⅠとⅡを同時に押す**

●レッドフラッグが出されてしまう

●何回でもレースをやり直すことができるぞ

# デフォルメマシンで走ろう

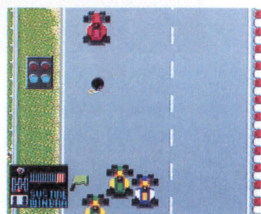
## F1 CIRCUS'92

静岡県 井田貴之

いつもとは違った気分でレースを楽しめるウルテクだ。セッティング画面でEXITにカーソルを合わせる。次に、左とランを押しながらⅠを押し続ける。すると、登場するF1マシンがすべてデフォルメされるのだ。さらに、シフトの表示がサイの目に、マシンから飛び散る火花が爆弾になるぞ。

EXITにカーソルを合わせ、コマンドを入力

**左とランを押しながらⅠを押し続ける**

デフォルメされたF1マシンが登場する

シフトの表示がサイの目に、火花が爆弾になる

# サウンドテスト

## SNATCHER

北海道 ランダム・ハジル

マルチタップの1番と2番にパッドをつなぎ、1Pパッドの上と、2Pパッドの下（逆でも可）を押しながらゲームを起動する。すると、サウンドテスト画面が現れる。左右で各項目の番号を設定して、Ⅰを押すとスタートする。ただし、ADLOAD－NOは、先にTABLE－NO（1と2がACT1、3と4がACT2、5と6がACT3）を設定してⅠを押し、そのあと番号を設定してⅠを押すことで、各ACTの音声を聴ける。

**1Pパッドの上と、2Pパッドの下を押しながら、ゲームを起動する**

マウスで起動してもこの画面が出てくるぞ

# アイテム投げて点稼ぎ

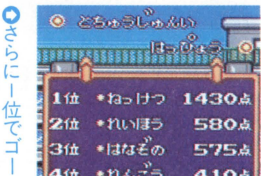
## ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会

福井県 野村祐樹

夢見町クロスカントリーの写真Aの場所で、塀に向かって爆弾以外のアイテムを投げつけよう。1回ぶつけるごとに5点ずつ入る。ここでは、635点まで点数を稼ぐことが可能だ。総合得点でほかの高校に大差をつけることができるぞ。

写真A。塀にアイテムを投げつけよう

ここで635点まで稼ぐことが可能

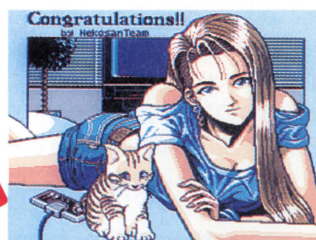
さらに一位でゴールすれば、圧倒的優位に立てる

# エンディング後にも隠し画面登場

## スーパーシュヴァルツシルト2

北海道 グラフツラータカシ

このゲームをクリアして、エンディングを最後まで見よう。そして、KOGADOのロゴの表示中に、セレクトとⅠとⅡを押す。すると、画面が切り替わり、キャサリンが正面を向いて登場する。そして「ゲームクリアおめでとう！」と今までの労をねぎらってくれる。

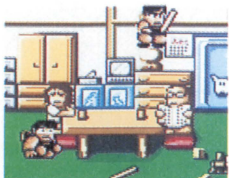
この画面で下のコマンドを入力

**セレクトとⅠとⅡを押す**

キャサリンとトラ猫が登場する

# ツノがニョキ、メガネがポロリ

## ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会

福井県 野村祐樹

あらゆる場所を爆走する夢見町クロスカントリー。そのコース途中の家に住んでいる、迷惑そうな顔をしているオバサンと、われ関せずといった表情のオジサンの頭に乗ってみよう。オバサンは頭にツノが生え、オジサンはメガネがずり落ちるぞ。

通り過ぎる前に、この夫婦の頭の上に乗ってみよう

オバサンにツノが生え、オジサンのメガネがずれるぞ

# 補習ステージは無敵で行こう

## イメージファイトⅡ

兵庫県 じゃう

ゲーム途中の補習ステージはかなり難しいが、このステージだけは、自機を無敵にしてプレイできるのだ。やり方は、補習ステージが始まったら、ポーズをかけ、左、Ⅱ、上、Ⅱ、右、Ⅱの順に押す。1UPの音がすれば成功だ。

補習ステージが始まったら、下のコマンドを入力しよう

**ポーズをかけて、左、Ⅱ、上、Ⅱ、右、Ⅱの順に押す**

このウルテクを使えば、補習ステージも気楽、極楽

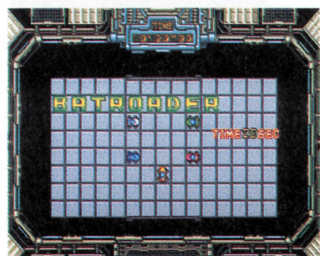
## ひみつのげぇむ 3

### モトローダーMC　愛知県 安井淳

このゲームに、隠しゲームがあることが分かったぞ。メインメニューでセレクトを5回押すと現れる。このゲームは、バトローダーといって、5人で対戦ができる。内容は、お互いに車をぶつけて、相手を台から突き落とすというもの。最後に台の上に残っていた人が勝者だ。結構燃えるぞ。

メインメニュー画面で、下のコマンドを入力する

セレクトを5回押す

バトルする面を選んでゲームを始めよう

相手の車を台から落とそう。最後の1台になるまでバトルは続く

## 火の鳥コマンドでパワーアップ 3

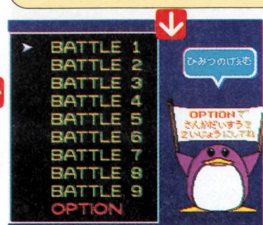
### テラクレスタII　埼玉県 小林昭弘

ゲーム中にポーズをかけて、上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す。画面の下に、赤く点滅する3個のFカプセルが出現すれば成功だ。ポーズを解除すると、自機が火の鳥に変身するぞ。火の鳥が消えたあとの自機は5機合体の状態だ。なお、このウルテクは、各面1回ずつしか使うことができない。

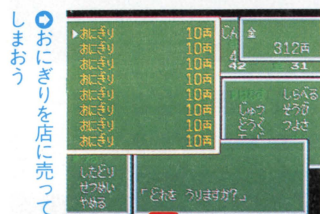
**ゲーム中、ポーズをかけて、上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す**

画面下に、赤く点滅するFカプセルが出れば成功だ

ポーズを解除すれば、完全無敵の火の鳥に変身

火の鳥が消えても、自機は5機合体の状態にパワーアップしているぞ

## おにぎりにぎってお金儲け 2

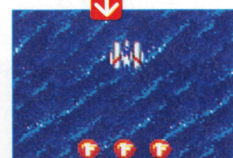
### 桃太郎伝説外伝 第1集　京都府 稲田義人

『夜叉姫伝説』で、敵と戦わずしてお金を貯める方法を教えよう。夜叉姫の、「りょうり」の術を使っておにぎりを作り、それを店に売ると1個につき10両手に入る。宿に泊まり、夜叉姫の技を回復して再びおにぎりを作って売れば、どんどんお金が貯まる。新しい武器に買い換えたいのに、お金が足りないときに使うと便利だぞ。

キツネのたびに買い換えたいけれど、お金が少し足りない…

「りょうり」の術を使って、おにぎりを作ろう

おにぎりを店に売ってしまおう

めでたくキツネのたびを購入

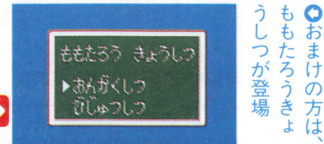
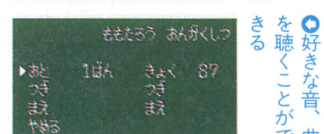
宿に泊まって夜叉姫の技を回復したら、また手順を繰り返そう

## スタッフロール&おまけ 3

### 桃太郎伝説外伝 第1集　東京都 橋本英明

まず、『貧乏神伝説』、『夜叉姫伝説』、『浦島伝説』の3本のシナリオをすべてクリアする。そのあと、シナリオ選択画面で、桃太郎にカーソルを合わせると、ウインドウの表示にスタッフロールとおまけが追加される。スタッフロールでは、このゲームのスタッフの名前が見られる。おまけでは、ゲーム中の音、曲が聴けるおんがくしつ、ボス以外の敵キャラが見られるびじゅつしつが楽しめるぞ。

3本のシナリオをクリア後、桃太郎にカーソルを合わせよう

スタッフロールが見られる

おまけの方は、ももたろうきょうしつが登場

おんがくしつ

好きな音、曲を聴くことができる

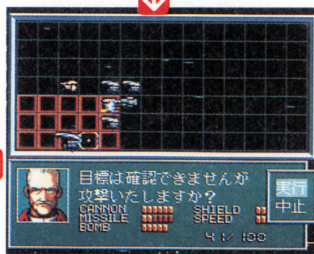
びじゅつしつ

ボス以外のすべての敵を見ることができる

## ステルス戦艦発見法

### スーパーシュヴァルツシルト2　大阪府 原田英和

攻撃するときしか姿を現さないステルス戦艦には、レーダーが開発されるまで苦戦を強いられる。しかし、ステルス戦艦にも先制攻撃が可能なのだ。味方の戦艦の移動可能範囲内にステルス戦艦がいると、そのマスにだけ移動ができない。そこを狙えば、ステルス戦艦を攻撃することができるぞ。

ステルス戦艦がいるマスには移動ができない

移動できなかったマスに照準を合わせて、攻撃してみると…

見事に命中！　位置が分かったぞ

## トーナメントでもHELP!

### 上海Ⅲ　ドラゴンズアイ　神奈川県 上盛誠

このゲームのトーナメントモードでは、HELPを使うことができない。しかし、ノーマルモードからトーナメントモードに切り替えるあいだの、画面が真っ暗なときに右のコマンドを入力すれば、HELPが使えるようになる。

モードの切り替え時の、画面が真っ暗なときに、下のコマンドを入力

**上とセレクトとⅠとⅡを同時に4回押して、ランを押す**

なんと、トーナメントなのにHELPが使える

## コマ送りでじっくり見よう

### ファイヤープロレスリング3 Legend Bout　埼玉県 國森剣吾

ゲーム中にポーズをかけて、Ⅰを連打すると、画面がコマ送りになる。グレート・パンサーのムーンサルトプレスなど、カッコイイ技をじっくりと見たいときに使うと便利なウルテクだ。

コマ送りで、華麗な技の瞬間をじっくりと見ることができる

**試合中、ポーズをかけて、Ⅰを連打する**

## 密造酒無限増殖法

### ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ　福島県 前田昭

密造酒は、店から買おうとすると、かなり値がはってしまう。そこで、密造酒の無限増殖法を紹介しよう。まず、アネスの塔へ行って、キノコの王様を入手する。そして、それをアフルの村の老人に渡して密造酒をもらう。次にルディア城に行って、密造酒を武器庫に預けよう。この手順を繰り返せば、武器庫がいっぱいになるまで密造酒を増やすことができる。

アネスの塔で、キノコの王様を取って来よう

アフルの村でキノコの王様と密造酒を交換する

ルディア城の武器庫に、密造酒を預けよう

武器庫がいっぱいになるまで増やすことができるぞ

## タイトル画面を飛ばせる

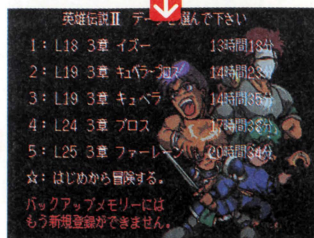
### ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ　岐阜県 鵜飼健一

タイトル画面を飛ばして、すぐにゲームの続きを始めることができるウルテクを紹介しよう。やり方は、Ⅰを押しながらゲームを起動する。すると、前回セーブしたところの画面が現れ、すぐにゲームを再開することができるのだ。また、Ⅱを押しながらゲームを起動すると、すぐにデータ選択画面が現れるぞ。

左下、または下の方法でゲームを起動する

**Ⅰを押しながらゲームを起動する**

いきなり前回セーブしたところの画面が登場。すぐに続きができる

**Ⅱを押しながらゲームを起動する**

タイトル画面を飛ばして、セーブデータの選択画面が登場する

## コンフィグレーションのオマケ

### イメージファイトⅡ　大分県 綾森隆

エンディング終了後に、タイトル画面でコンフィグレーションを選ぼう。項目の一番下に、OMAKEが追加されている。ここを選ぶと、ビジュアルテストとプレイヤーチェンジができる。ビジュアルテストは、見たいビジュアルを左右で選び、Ⅰでスタート、ランでストップだ。プレイヤーチェンジは、自機を『R-TYPE』のR-9、『大工の源さん』の主人公のGENSANに変更できる。

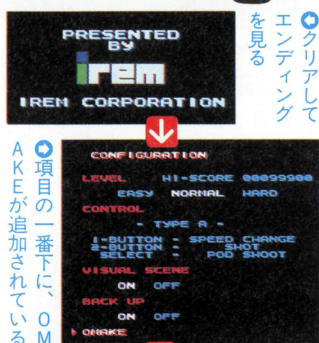
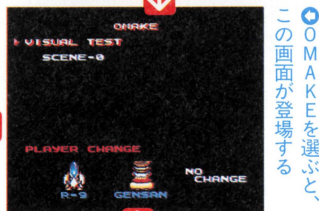
クリアしてエンディングを見る

項目の一番下に、OMAKEが追加されている

OMAKEを選ぶと、この画面が登場する

言わずと知れた、『R-TYPE』のR-9

『大工の源さん』の主人公、源さんも登場

ビジュアルテスト

ゲーム中のビジュアルを楽しむことができるのだ

## サウンドテスト&おまけ画面

### TECMO WORLD CUP スーパーサッカー　青森県 佐藤宏行

メディアリングのロゴ画面で、上、左、下、右、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、ランの順に押すと、サウンドテスト画面が登場する。聴きたい曲や、効果音の番号を選び、Ⅰを押すとスタート、Ⅱを押すとストップする。さらに、リセットしてゲームをスタートしよう。オールクリアするとエンディング後に水着姿の女の子が登場するぞ。

メディアリングのロゴが表示されているときに、下のコマンドを入力しよう

上、左、下、右、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、ランの順に押す

サウンドテスト画面が登場。ゲーム中の音楽や効果音が聴ける

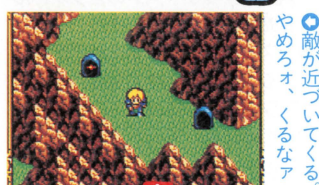
リセットして、ゲームをスタートする

エンディングが終わったあとに…

ハーフタイムに応援してくれた女の子が水着姿で登場。ビキニのブラがポロッと…

## 戦闘回避法

### ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ　宮城県 高橋英雄

戦闘をしたくないのに、周囲を敵に囲まれてしまった。そんなときに、とても便利なウルテクを教えよう。まず、敵に囲まれたらセーブをする。そして、すぐにさっきセーブしたデータをロードするだけだ。そうすると、アトラスを囲んでいたはずの敵が、すべていなくなってしまうぞ。

敵が近づいてくる。やめろォ、くるなァ

戦闘になってしまう前にセーブしよう

そして、すぐにデータをロードしよう

アラ不思議、敵が消えてしまうぞ

## UL-TECH 募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。FAXは24時間、いつでもOKだ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しているので、どしどし応募してくれ。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

ハガキ

表：41 980-□□ 仙台市青葉区二日町6-7 TIM PC Engine FAN 編集部 ウルテク係 ☆ゲーム名

裏：●住所 ●氏名 ●TEL(FAX) ●年齢 内容

FAX

FAX番号 022(213)7535

| 2 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | | | | | | |

# 新作発売

## 2月

| 日付 | タイトル |
|---|---|
| 10日 | ■バトルロードランナー<br>★ハドソン／5800円 |
| 12日 | ●コズミック・ファンタジー　ビジュアル集<br>★日本テレネット／4980円 |
| 12日 | ○コットン<br>★ハドソン／6800円 |
| 19日 | ●ヴァリス　ビジュアル集<br>★日本テレネット／4980円 |
| 19日 | ■つっぱり大相撲　平成版<br>★ナグザット／6800円 |
| 26日 | ○クレスト・オブ・ウルフ<br>★ハドソン／6800円 |
| 26日 | ◐幻蒼大陸オーレリア<br>★タイトー／7800円 |
| 26日 | ○ホラーストーリー<br>★NECアベニュー／7200円 |
| 26日 | ○ポリス・コネクション<br>★日本テレネット／7600円 |

## 3月

| 日付 | タイトル |
|---|---|
| 19日 | ○CDバトル　光の勇者たち<br>★キング／6300円 |
| 19日 | ○ジム・パワー　★マイクロワールド／6800円 |
| 26日 | ○ダンジョン・エクスプローラーII<br>★ハドソン／6800円 |
| 26日 | ○天使の詩II　堕天使の選択<br>★日本テレネット／7800円 |
| 26日 | ○トップをねらえ！ GunBuster VOL.2<br>★リバーヒルソフト／7200円 |
| 26日 | ○ムーンライトレディ<br>★NECホームエレクトロニクス／6800円 |
| 上旬 | ○ゼロヨンチャンプII　★メディアリング／7800円 |
| 中旬 | ○双截龍II　THE REVENGE<br>★ナグザット／未定 |
| 下旬 | ○フォーセットアムール<br>★ナグザット／未定 |
| 下旬 | ○ラプラスの魔　★ヒューマン／7500円 |
| 予定 | ○英雄三国志　★アイレム／7700円 |
| 予定 | ○CAL II　★NECアベニュー／7800円 |
| 予定 | ○雀偵物語3　セイバーエンジェル<br>★アトラス／7800円 |
| 予定 | ○信長の野望　武将風雲録<br>★光栄／13800円(セーブくん同梱) |
| 予定 | ●レインボーアイランド<br>★NECアベニュー／7600円 |

## 4月以降～

| 日付 | タイトル |
|---|---|
| 4月 | ○ウインズ・オブ・サンダー<br>★ハドソン／6800円 |
| 4月 | ○GALAXY刑事GAYVAN<br>★インテック／7800円 |
| 4月 | ●シャーロック・ホームズの探偵講座II<br>★ビクター音楽産業／8200円 |
| 4月 | ○チャンピオンシップ・ラリー<br>★インテック／7800円 |
| 4月 | ■PC原人3　★ハドソン／7200円 |
| 4月 | ○PCココロン(仮称)<br>★シュールド・ウェーブ／未定 |
| 4月 | ○フィーンドハンター<br>★ライトスタッフ／7800円 |
| 5月 | ○スーパーダライアスII<br>★NECアベニュー／未定 |
| 5月 | ○ミスティック・フォーミュラ<br>★マイクロキャビン／未定 |
| 6月 | ○A列車で行こうIII<br>★アートディンク／未定 |
| 6月 | ○卒業　グラデュエーション<br>★NECアベニュー／未定 |
| 7月 | ▼レーザーアクティブ　★パイオニア<br>コンパチブルレーザーディスクプレイヤー／未定<br>LD-ROM²コントロールパック／未定 |
| 8月 | ○ドラゴンナイトIII<br>★NECアベニュー／未定 |

## SUPER 先取りソフト情報！

●ビクター音楽産業の新作タイトル『TVスポーツ・アイスホッケー』、『TVスポーツ・バスケットボール』の画面写真を初公開。これは、以前『TVスポーツスペシャル』として、CD-ROMのラインナップに挙がっていたソフトが、2本のHuカードに分かれて発売されることになったものだ。ゲームのシステムなど詳しい内容はまだ分からない。発売時期、価格はともに未定。

●ナグザットから新作タイトルが発表。ファミコンからの移植となる、『ダウンタウン熱血物語』だ。ご存じ「くにおくん」たちが活躍するアクションRPG。ゲーム中の戦闘は、ほとんどケンカのノリだ。2人同時プレイが可能で、合体技も使えるのだ。発売日、価格はともに未定。

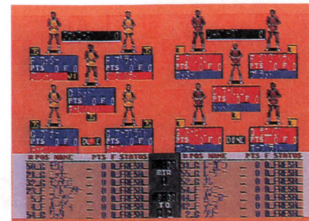
●同じくナグザットから発売中止の残念なお知らせ。『スターモビール』のHuカード版とアクションゲーム『スノーブラザーズ』の2タイトルが発売中止になってしまった。合掌。

●アスク講談社から発売が予定されている『太閤記』。歴史シミュレーションファンには期待の一本だが、開発は大幅に遅れていた。この度、タイトルを変更。内容の一層のボリュームアップを図ることになった。『1552天下大乱』がそのタイトル。残念ながら発売時期は、今のところ未定だ。

●最後にドーンと再販情報！　まずコナミ。サイバーパンクアドベンチャー『SNATCHER』。そしてハードシューティング『グラディウスII　ゴーファーの野望』。ともに2月26日で価格7800円(税別)。日本テレネットからは、アクションRPGの『サークI・II』。3月12日で価格7800円(税別)。もう1本は『天使の詩』。新作の『天使の詩II　堕天使の選択』と同日の発売となる。3月26日で、価格は7400円(税別)。

◐ビクター音楽産業からの新作『TVスポーツ・アイスホッケー』だ

◐パックが入ってゲームスタート！　氷上でスリリングな戦いが展開する

◐こちらが『TVスポーツ・バスケットボール』。フリースローかな？

◐出場メンバーの選択画面。どうやら実名の選手たちではないようだ

# カレンダー

記号のみかた
- ■…Huカード
- ◘…Huカード／PC・SG両対応
- ●…CD-ROM$^2$
- ○…スーパーCD-ROM$^2$
- ◐…CD-ROM$^2$・スーパーCD-ROM$^2$両対応
- ▼…ハードウェア
- ㊍…媒体未定
- ★メーカー名／予定価格(税別)

## 発売日未定

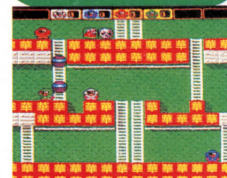
○断層都市ストレイロード　★アイ・ジー・エス／8900円
○ブランダーズ　★アイ・ジー・エス／9700円
○1552　天下大乱　★アスク講談社／8500円
○アンジェラス2　ホーリー・ナイト　★アスミック／未定
○マグナード　★アスミック／未定
○アルガノス　★インテック／未定
㊍ギャラクシーフォースII　★NECアベニュー／未定
○ストライダー飛竜　★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン　★NECアベニュー／7400円
○チキチキボーイズ　★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう　★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー　★NECアベニュー／未定
○モンスターメーカー　闇の竜騎士　★NECアベニュー／未定
●ワードナの森　★NECアベニュー／未定
■21エモン　めざせ！ホテル王
　★NECホームエレクトロニクス／6800円
○眠れぬ夜の小さなお話
　★NECホームエレクトロニクス／未定
■ホッパーキャット(仮称)
　★NECホームエレクトロニクス／未定
○マジクール　★NECホームエレクトロニクス／未定
○サイレントメビウス　★角川メディア・オフィス／未定
○Linda$^3$　★角川メディア・オフィス／未定
■JP LEAGUE(仮称)　★クリーム／未定
○三國志III　★光栄／未定
○インペリアル・フォース　★システムソフト／未定
■アドベンチャー　オブ　マミーヘッド　★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ　★タイトー／未定
■OFF THE WALL　★テンゲン／未定
■ピーターパックラット　★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス　★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ　★テンゲン／未定
○WIZARDRY I・II　★ナグザット／未定
○ダウンタウン熱血物語　★ナグザット／未定
○ラングリッサー　★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説
　★日本テレネット／未定
○風の伝説ザナドゥ　★日本ファルコム／未定
○伊賀忍伝　凱王(仮称)　★日本物産／未定
○イースIV　★ハドソン／未定
○天外魔境III(仮称)　★ハドソン／未定
○天外魔境　風雲カブキ伝　★ハドソン／未定
■パワーテニス　★ハドソン／未定
○オーロラクエスト　おたくの星座　IN ANOTHER WORLDS
　★パック・イン・ビデオ／未定
○メタルエンジェル　★パック・イン・ビデオ／7400円
○GODS　★ピーシーエム・コンプリート／8800円
●巨大アリの恐怖　IT CAME FROM THE DESERT
　★ビクター音楽産業／未定
○アルシャーク　★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ・アイスホッケー　★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ・バスケットボール　★ビクター音楽産業／未定
○トラベラーズ！　伝説をぶっとばせ
　★ビクター音楽産業／未定
○ルイン　★ビクター音楽産業／未定
○ラストハルマゲドンII　★ブレイン・グレイ／未定
■ホームデータの囲碁(仮称)　★ホームデータ／未定
○フレイ　★マイクロキャビン／未定
○ブラックホール・アサルト　★マイクロネット／未定
■ダイノフォース　★ユニポスト／未定
○SWORD MASTER(仮称)　★ライトスタッフ／未定
○スタートリング・オデッセイ　★レイ・フォース／未定
▼PCエンジンDUO-R
　★NECホームエレクトロニクス／39800円
▼メモリベース128　★NECホームエレクトロニクス／5980円
▼セーブくん　★光栄／未定

## 次号予告

**maker land**　期待のシミュレーション『A列車で行こうIII』がついに登場！　ジャンルは違えど美少女は共通、『卒業』『フォーセットアムール』『ムーンライトレディ』の徹底大追跡に加え、お待たせしました、超久々の追加情報『レインボーアイランド』。キメ技は、ファン待望！　人気RPG続編のタイトル発表だ!!

**攻略特集**　コミカルなシューティングゲーム『コットン』と、0〜400メートルを疾走するリアルな感覚のレーシングゲーム『ゼロヨンチャンプII』。2本まとめて充実の徹底攻略でキメる！

**4月号　2月27日発売**

20 ハドソンの成人式。
Human Hudson
PC Engine
またまた登場！
迫熱の5人対戦。
今度はロードランナーだ!!
3つの対戦モードで大バトル!!
5人まで同時対戦可能！
サバイバル
4人で2手に分かれて対決！
タッグマッチ
アイテムを奪って素早く脱出！
エスケープ
5人対戦は HUDSON
バトルロードランナー
BATTLE LODE RUNNER
平成5年 2/10 発売
希望小売価格5,800円（税別）
©1993 HUDSON SOFT ©COPYRIGHT 1983, 1993, BRODER BUND SOFTWARE,INC. ALL RIGHT RESERVED.
PCエンジンの最新情報が聞ける
テレホンPCランド 一番近い場所に電話してくれ!!
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900 名古屋 052-586-9900
広島 082-814-9900 福岡 092-713-9900 札 幌 011-814-9900

こえ：TARAKO
Cotton

いくぽ〜〜ん。

Silk

FANTASTIC NIGHT DREAMS

# COTTON™

コットン

コットンは今までの正義の味方とはちと違う。WILLOW(ういろう)のためなら魔物退治もなんのその。ただのムボーな食いしん坊なのダ。しかし、敵の攻撃は超キョーレツで、5種類の魔法とショット&ボムでもかなりキビシー。プヨプヨ〜ンのWILLOW(ういろう)は、そう簡単には手に入らないゾ。
お笑いに磨きをかけて、ゲーセンのアイドルから、いま、PC界のスターへ！
コットン、2月12日ついにデビュー。

Character Design：HIDEKI TAMURA
Image Illustration：MIKA AKITAKA

'93年2月12日発売
価格¥6,800（税別）



本　　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

PC Engine FAN
1993年3月号 MARCH
平成5年3月1日発行
第6巻第3号(通巻52号)
第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
発売 株式会社 徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(3459)8011(代)
特別定価 490円
(本体476円)

2人同時プレイ可能! ユーモラスアクションゲーム

古今東西の世界が隣接するパラレルワールドに突如現われた妖怪変化の数々。圧倒的な妖力を持つ彼らに対抗すべく、2人の腕利きゴーストバスターが出動。無敵の必殺技「バスターキック」で魔物達を壊滅せよ! 果たして町に平和は訪れるのか? 個性豊かなモンスターが次々に登場する「ホラーストーリー」ついに完成!

SUPER-CD·ROM2専用ソフト

**2.26発売**

標準小売価格 **7,200円**(税別)

NEC アベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00～午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

T1013655030499

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 13655-3